CD GAMES

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

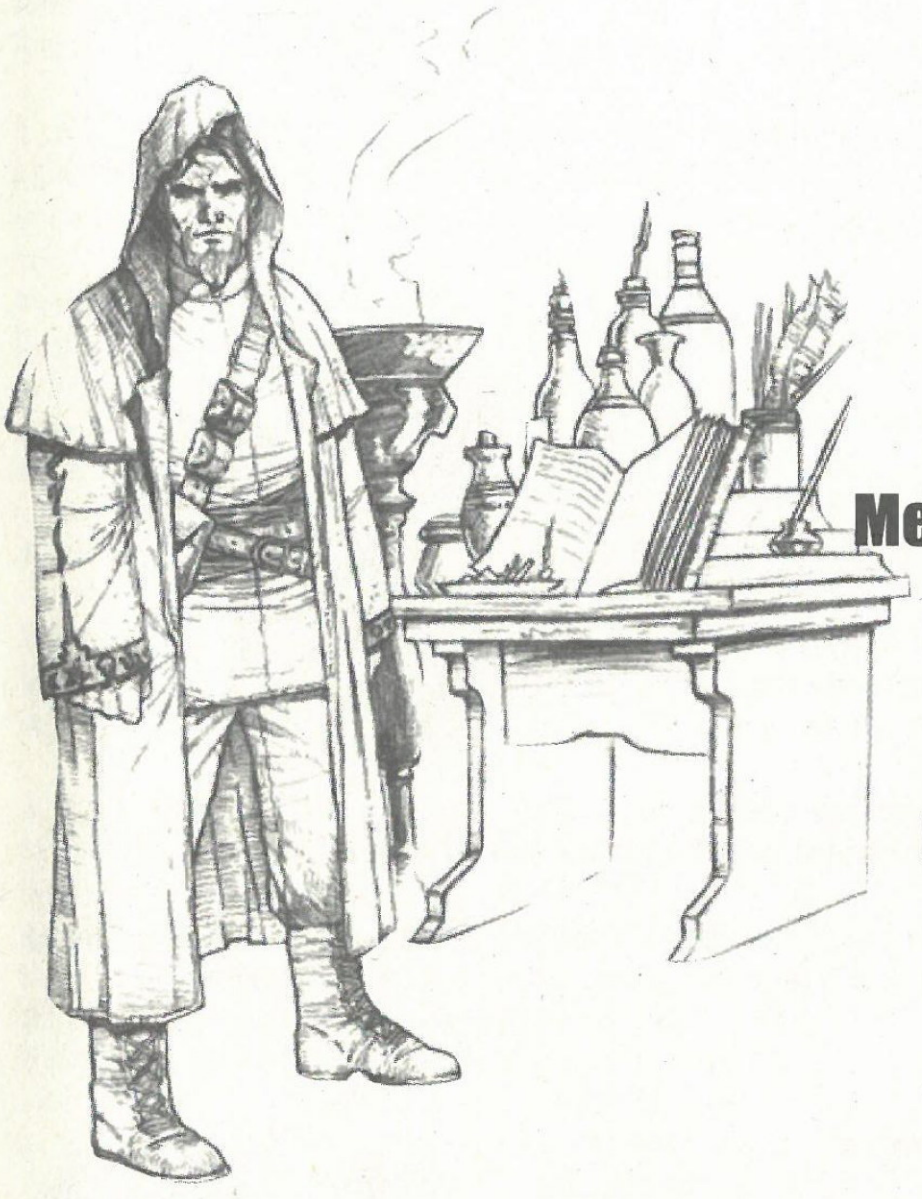
VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK

Commandos 2
Art of Magic
Arcanum
Settlers 4
GP3 addon
Original War
MechComm. 2

COMMANDOS 2

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK



Settlers 4 2

Előrejelzés 11

Arcanum 12

MechCommander 2 36

Original War 44

GP3 2001 Season 50

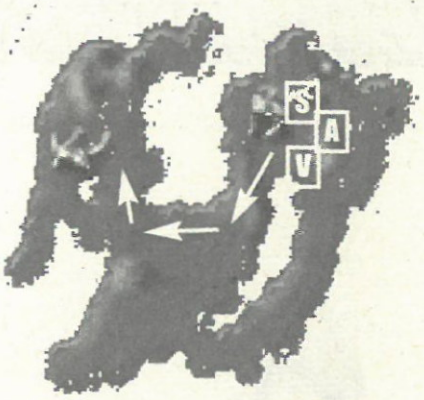
Art of Magic 60

Commandos 2 68

A Megoldások Könyve a CD GAMES 2001/06-os számának melléklete, forgalomba hozni kizárólag a lappal együtt lehetséges.

Settlers 4

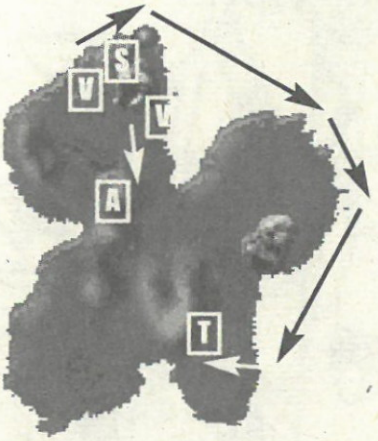
A rómaiak – küldetés 1: Az északi veszély



Szén
Vas
Arany

Építsük fel lépésről lépésre a gazdaságot: a kezdőponttól jobbra lévő hegyekben elegendő nyersanyagot találunk egy szén-, vasérc-, és aranybányához. A térkép nyugati oldalán lévő vikingek védekezőn viselkednek, és csak első szintű egységeket képeznek. Egy kisebb sereggel könnyen legyőzhetjük őket.

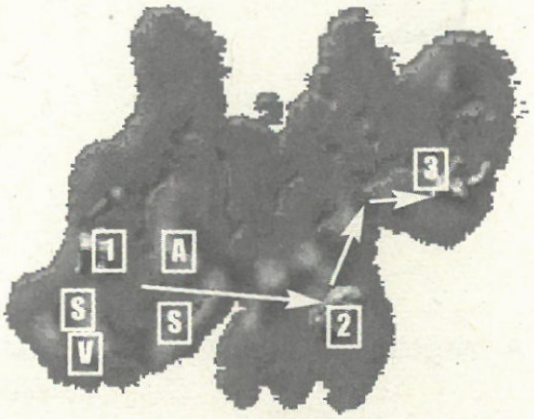
A rómaiak – küldetés 2: A dél varázsa



Szén
Vas
Arany
Templom

1. Már korán kezdjünk el a déli hegy felé nyomulni (aranybánya), de területeinket ne tágítsuk arra. Addig, amíg a maják nem támadnak, maradjunk a saját területünkön.
2. Létesítsünk az északi parton egy hajógyárat, és küldjünk két-három kompot teli 2-3 fokozatú harcosokkal a déli partnál található templomhoz.
3. A templomnál egy rakás maja harcossal kell szembeszállnunk, akik közül majdnem mind csak első fokozatú. Mikor a templom körül lévő tornyokat kitisztítottuk, befejeztük a küldetést.

A rómaiak – küldetés 3: Blokádtörő

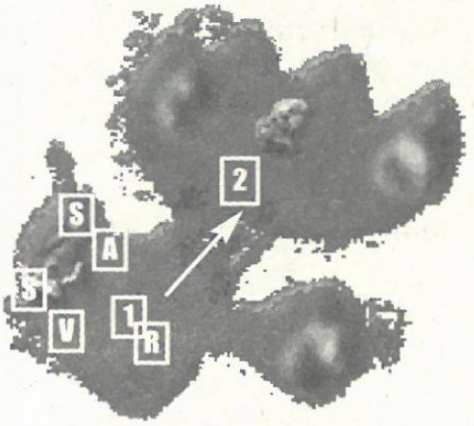


Szén
Vas
Arany

1. Biztosítsuk a településünket egy várral, vagy három nagy toronnyal, amelyek minden oldalról fedezéket biztosítanak. Minden más tornyot bontsunk le!

2. Intézzük el a délkeletre lévő majákat, és ássunk egy utásszal egy keskeny folyosót az elfoglalt területhez. Így most már le tudunk csapni a hordárainkkal az áruikra.
3. Szorítsuk a vikingeket a peremvidékre. A fegyverkészítőjük a majáknál lévő határhoz közel található, ami egy ideális támadási pontot szolgáltathat.

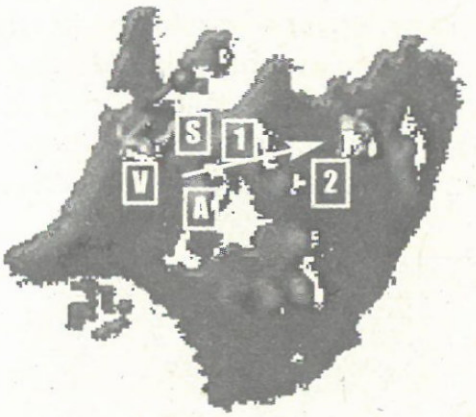
A vikingek – küldetés 1: A kőemberek



Szén
Vas
Arany
Rejtett kincs

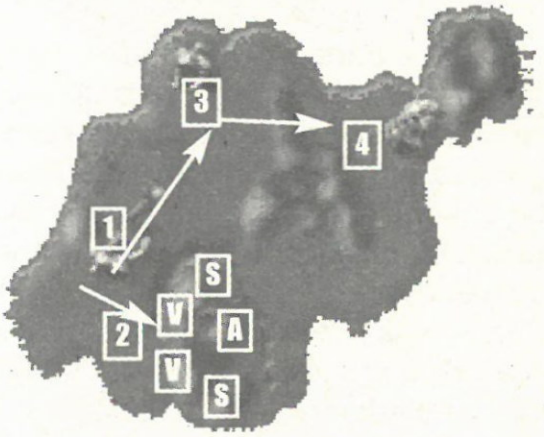
1. Amilyen gyorsan csak lehetséges, terjeszkedjünk kelet felé. Ott találunk élelmet, nyersanyagot és eszközöket. A maják rendszeresen járőröznek falujuk északi határánál. Létesítsünk egy várat, és bontsunk le minden tornyot.
2. Bár a majáknak sok tornyuk van, mégis a legtöbb harcos csak első fokozatú, ami azt jelenti, hogy fogalmuk sincs az ellenségről, azaz rólunk. Ha egy jó vegyesen összeállított sereggel (melynek katonái 1-3 fokozatúak) megtámadjuk őket, akkor gyors győzelmet arathatunk.

A vikingek – küldetés 2: A nőstényfarkas ideje



Szén
Vas
Arany

1. A rómaiak mindig a hegyek felett vagy alatt törnek be. Építsünk mindegyik keskeny úthoz egy-egy nagy tornyot és foglaljuk el őket katonáinkkal. Felesleges minél nagyobb védelmi intézkedéseket hozni a régióban.
2. A rómaiak előszeretettel helyeznek íjászokat a tornyokba, emiatt kissé nehezebb a dolgunk. Az első fokozatú harcosokat használjunk feláldozható emberpajzsként, miközben a magasabb szintű karddal felszerelt harcosaink megtámadják a tornyokat.



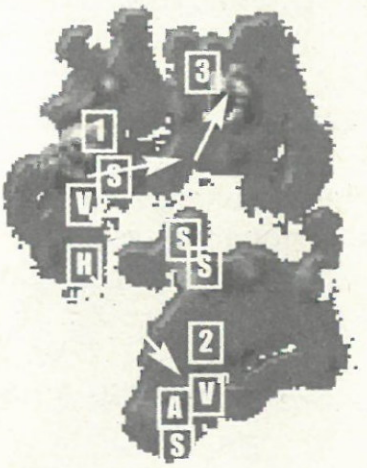
A vikingek – küldetés 3: Aljas szövetség

Szén
Vas
Arany

1. Észak felől biztosítsuk a településünket, amire a legjobb megoldás négy-hat teljesen megszállt nagy torony. Ezekkel már vissza tudjuk tartani a rendszeresen támadó rómaiakat.
2. Ahhoz, hogy szénhez, vasérchez és aranyhoz juthassunk, be kell jutnunk a délkeletre lévő kráterbe. Ott találunk egy folyót is, amelyet a kenyér és hús előállításához használhatunk.
3. Támadjuk meg a rómaiakat, célba véve a fegyver-előállító épületüket, és szerezzük meg a nyersanyagjaikat, mikor legyőztük őket.
4. Ügyeljünk arra, hogy egy erős hadsereget hozzunk létre, mielőtt a majákat megtámadnánk.

A maják – küldetés 1: Aranypart

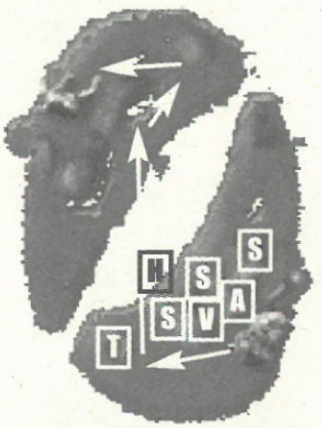
Szén
Vas
Arany
Hajógyár és kikötő létesítése



1. Építsünk a településünk északi részénél egy várat, és bontsunk le minden más tornyot. Ily módon védettekké váltunk a rómaiak támadásai ellen.
2. Egy alapító kordéval létesítsünk egy új települést a délkeleti szigeten. Ott elegendő nyersanyagot találunk a fegyvergyártáshoz is, valamint elegendő aranyat a magasabb szintekhez. Az árut két kereskedőhajóval szállítsuk oda-vissza, egyik szigetről a másikra.
3. Ügyeljünk rá, hogy legyen néhány harmadik szintű katonánk is a csapatban, hogy megtámadhassuk a keletre található ellenséget.

A maják – küldetés 2: A tűzszakállúak

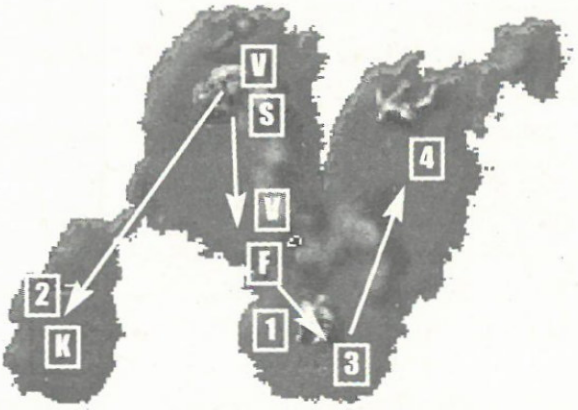
Szén
Vas
Arany
Hajógyárat építeni
Titkos kincs



1. Mielőtt a parton lévő mindkét tornyot bevennénk, először muszáj néhány 3. szintű karddal felszerelt harcost toboroznunk, különben semmi esélyünk nem lesz a teljesen megszállt tornyok ellen. Ezután már szabad a pálya. A kráterben lévő kincseket szerezzük meg, és nem messze onnan építsünk egy hajógyárat.
2. Szállítsuk át többszöri fordulóval a katonáinkat a túlpartra, és támadjuk meg az északnyugatra lévő vikingeket. A vikingek íjászokat helyeznek a tornyaikba védekezni, amiknél türelemre lesz szükségünk: dolgozzuk magunkat toronyról toronyra egyre beljebb.

A maják – küldetés 3: A szerencsétlenség egyedül jön

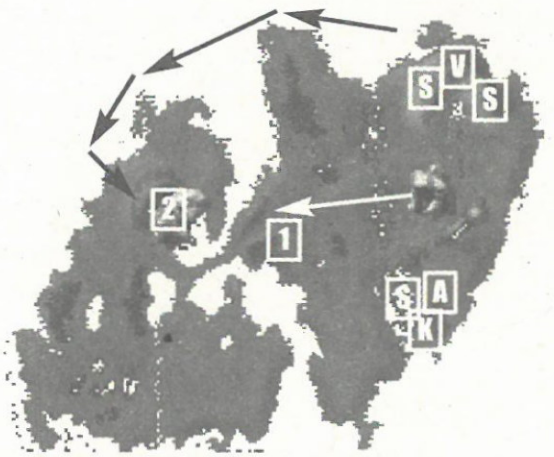
Szén
Vas
Arany
Földszorost biztosítani
Kőfejet építeni



1. Terjeszkedjünk dél felé amilyen gyorsan csak lehetséges, hogy a földszorost a hegy és a part között biztosítani tudjuk. Néhány nagy torony elég, hogy az ellenséget sakkban tartsuk.
2. Délnyugat felé találunk egy szent helyet. Ha itt egy kőfejet (dísztárgy) építünk, 60! hordónyi vasat kapunk. Képezzünk ki pár utászt, akik lépésről lépésre előrenyomulnak a szent hely felé.
3. Mikor a vas- és fegyvergyártás olajozottan halad, és elegendő katonánk van, akkor először a délen található rómaiakat támadjuk meg. Vigyázzunk, mert két teljesen megszállt tornyuk van, melyeket csak türelemmel és egyesített katonai erővel tudunk elfoglalni.
4. Szerezzük meg a rómaiaktól a nyersanyagukat, szereljük fel a seregünket, és győzzük le a keletre lévő vikingeket is.

A sötét nép – küldetés 1: Sötét vetés

Szén
Vas
Arany
Kén

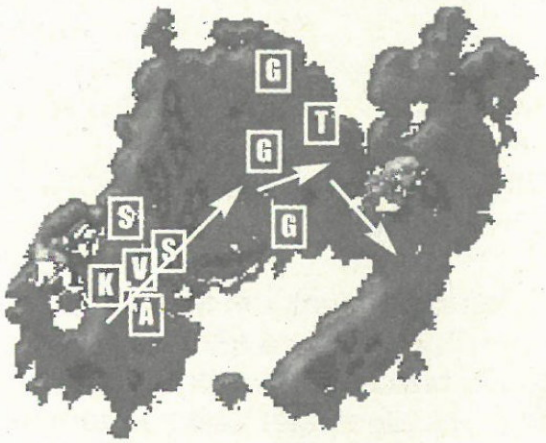


1. Biztosítsuk az egyetlen átjárót az 1-es pontnál két vagy három nagy toronnyal, amelyek teli vannak katonákkal; így nyugtunk lesz a majáktól. Ahhoz, hogy az országhatárt ebbe az irányba tovább szélesítsük, szükségünk lesz kertészre, aki a parlagon hagyott földet ismét zöld vidékké változtatja vissza, s amelyet ily módon újra használni tudunk.
2. Építsünk kompokat, és támadjuk hátba a maják települését, mert ott csak kevés torony található.

A sötét nép – küldetés 2: Tőrszúrás

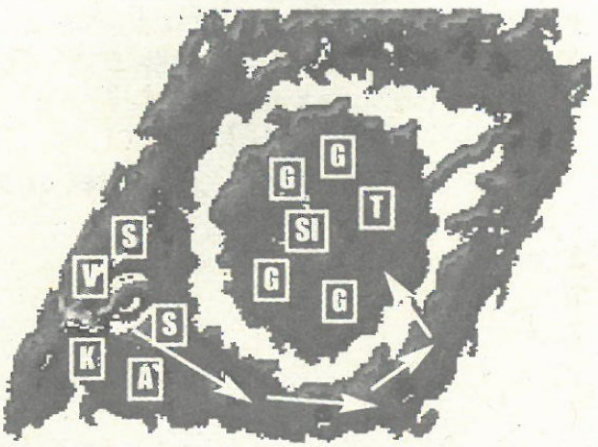
Szén
Vas
Arany
Kén
Gombafarm
Sötét **T**emplom

1. Szélesítsük ki a határainkat az 1- 4. pontig, és építsünk két, teljesen megszállt nagy tornyot, hogy megállíthassuk a maják támadásait.
2. Ássuk fel néhány kertész segítségével a gombafarmokat, amiket ezáltal elpusztítunk. Így egyúttal a Sötét templom védőpajzsát is deaktiváljuk, valamint a kertészekkel ha ezt is kiássuk, akkor az is elpusztul.
3. Masírozzunk tovább keleti irányba, és kényszerítsük a majákat menekülésre, akiket aztán a határvédelmünk felmorzsol.



A sötét nép – küldetés 3: Rolfék nevében

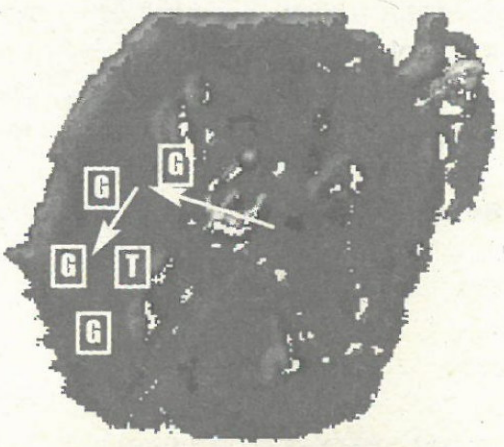
Szén
Vas
Arany
Kén
Gombafarm
Sötét **T**emplom
Sírkő



1. Vigyünk 10-15 kertészt a szigetre az átjárón keresztül, akik mellé védőkíséretet adjunk.
2. Ássuk fel a gombafarmokat. A Sötét templomnál lévő gombafarmokat a kertészeinkkel észak felől közelítsük meg, mert ott még aktív lehet a templom védőpajzsa.
3. Mikor a védőpajzs már nem aktív, szabadítsuk fel a Sötét templomot a kertészeinkkel.

A sötét nép – küldetés 4: Az idő kérdése

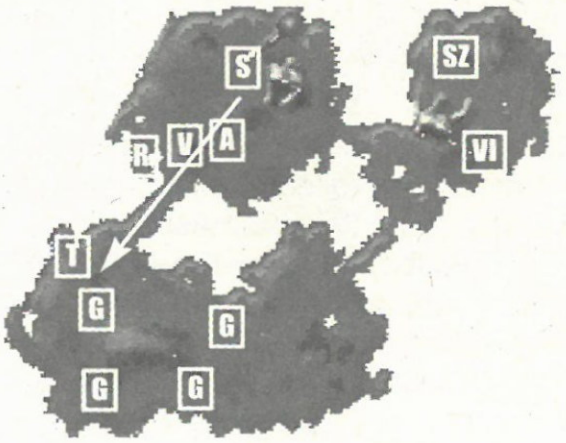
Gombafarm
Sötét **T**emplom



1. Építsünk két-három nagy, teljesen megszállt tornyot vagy egy várat a hegynél, délnyugatra a kezdőponttól. Bontsuk le a régi tornyokat a megmaradt településen, hogy ne szolgáltassanak könnyű célpontot a maják számára.
2. Csak a jelölt hegyen szállítsunk nyersanyagot, és minden más területet hagyjunk figyelmen kívül, hogy azzal se veszítsünk időt. Kb. egy óra alatt össze kell állítanunk egy ütőképes sereget, melyben néhány kertész is található.
3. Intézzük el egymás után a három gombafarmot. A gombafarmokat, amik mélyen a

kiszáradt területen fekszenek, egy horda sötét harcos őrzi és emiatt nehezen elérhetőek. Az X-szel jelölt farm szorosan a Sötét templom mellett található.

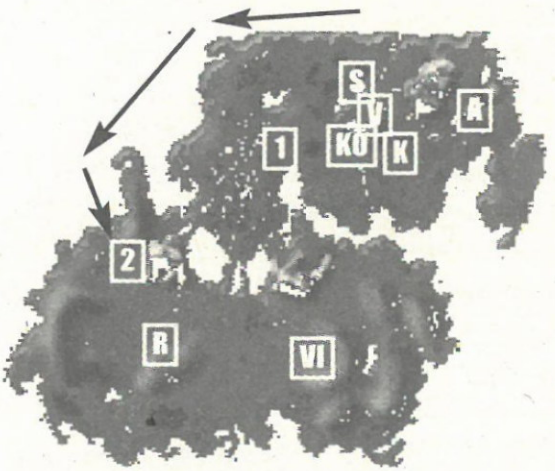
A sötét nép – küldetés 5: Szedjünk gombát



Szén
Vas
Arany
Gombafarm
Sötét **T**emplom
Arany**R**úd
SZent hely
VIking település

1. Szélesítsük ki határainkat a nyugati területekig, ahol az aranyrudakat találjuk, ami egy nagy templom felépítéséhez szükséges.
2. Miután felépítettük a templomot, küldjük az első papunkat a szent helyhez, a viking településhez, hogy egy ajándékot kapjunk.
3. Intézzünk el a kertészeinkkel minden farmot, hogy elpusztíthassuk a templomot, és kiszabadíthassuk a telepeseket. Gondoskodjunk kísérő védelemről is, mert a templomnál elég sok harcos vár ránk.

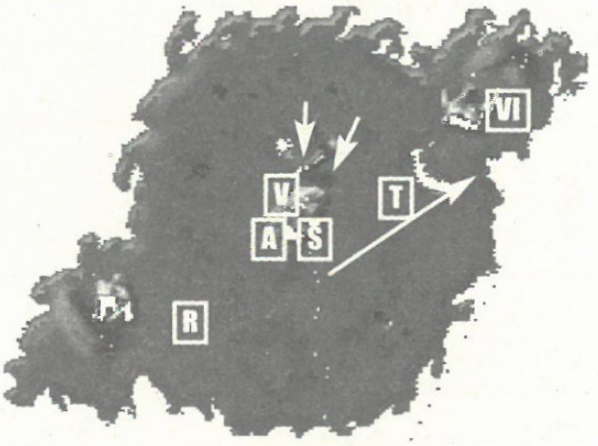
A sötét nép – küldetés 6: Minden, ami fénylik



Szén
Vas
Arany
Kén
KŐ
VIking település
Római település

1. Biztosítsuk az átjárót egy várral és egy-két nagy toronnyal. Ezután bontsuk le az összes öreg tornyot a településen, hogy ne szolgáltassunk támadási pontot az ellenségnek.
2. Amilyen gyorsan csak lehet, törjünk rá néhány egységgel az ellenség nyersanyagszállítmányára. Ezt folyamatosan ismételjük meg. Először támadjuk meg hátulról a rómaiak gabonaszállítmányát, mivel ezen a területen csak kis tornyok találhatóak (a vikingeknél pedig nagy tornyok, és egy vár védi a nyersanyagszállítást).
3. Először a rómaiakat kényszerítsük menekülésre, mindig csak a víz felől támadjunk (mint a nyersanyagszállítmány támadásánál is), mivel a kis vízi átkelőkön erősen védve vannak.

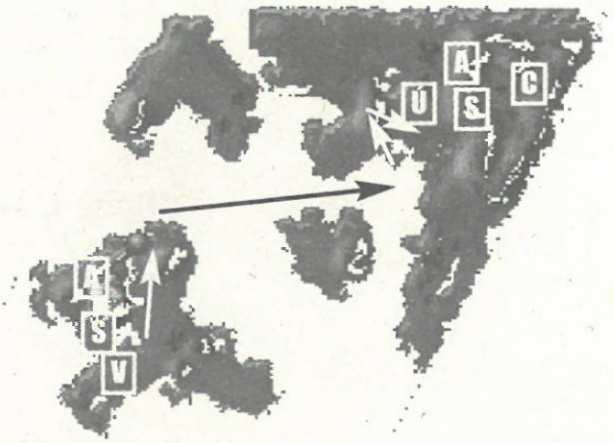
A sötét nép – küldetés 7: Barát a bajban



Szén
Vas
Sötét **T**emplom
VIking település
Római település

1. Hogy rögtön a küldetés elején, a sötét harcosok támadását némileg túléljük, katonáinkat az őrtornyokban kell állomásoztatnunk. Így sikerülnie kell legalább két tornyot megőriznünk.
2. Építsünk az 1-es pontnál egy további nagy őrtornyot, mert az ellenség mindig megpróbálja újra és újra a támadásaival a területünket fekete pusztasággá változtatni.
3. Ássuk a térképen látható nyilak szerint a kertészeinkkel egy-egy árokfolyosót a vikingek és a rómaiak irányába is. Hogy biztosítani tudjuk a területünket, építsünk a határvonal mentén minél több őrtornyot.

A sötét nép – küldetés 8: A keresés elkezdődik



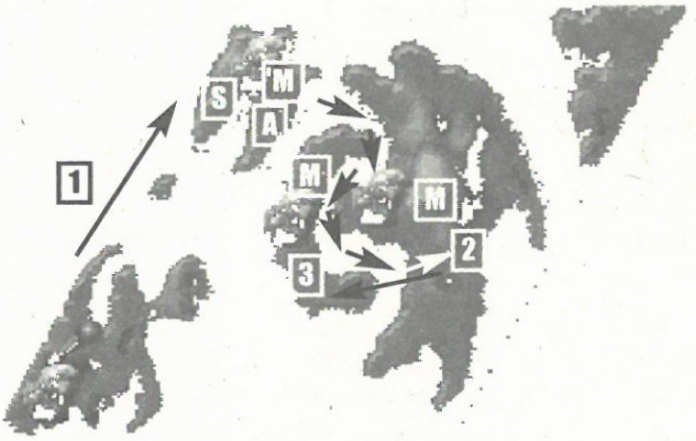
Szén
Vas
Arany
KŐ
Cél
Új település

1. A település építését a kezdési terület északnyugati részére koncentráljuk, mivel nincs elvesztegetnivaló időnk. A hegy mindent megad nekünk (szén, vas és kő), amire szükségünk lehet. A nyersanyagokat a sziget más részein is megtaláljuk.
2. Készítsünk szamártenyésztés és járműkészítés segítségével egy alapító kordét. Pakoljuk fel egy hajóra, és szállítsuk el a másik szigetre, és az északi célterületnél hozzunk létre egy új települést, ahol már aranyat is tudunk kitermelni (vigyázzunk, mert a maja hajók ellenségesek velünk szemben).
3. Építsünk egy nagy templomot, hogy legyen egy papunk, valamint egy kisebb templomot és egy bortermelőt, hogy minél több legyen a mana pontunk.
4. A pap varázsereje segítségével jussunk át a havon egy tetszőleges ponton, és ugyanezen a helyen szeljük át a hegyet, hogy eljussunk a célponthoz.

A sötét nép – küldetés 9: A keresés tovább folytatódik

Szén
Vas
Arany
Kén

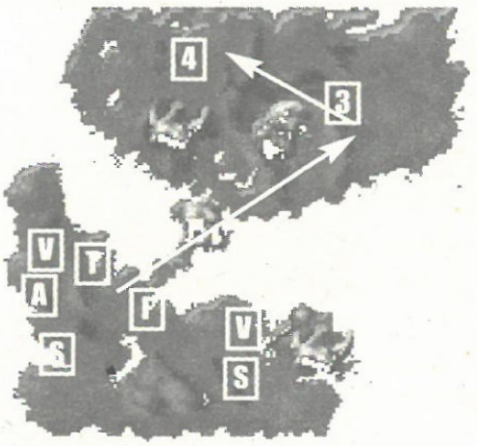
KŐ
Maja település



1. Amilyen gyorsan csak lehet, a kezdési területünk nyugati partvidékénél építsünk ki egy flottát, amely hadi- és szállítóhajókból álljon, és törjünk át velük az ellenség járőrein, hogy elsőként a sárga, maják által lakott szigetet megtámadjuk. Mivel csak ezen a szigeten található arany, a nagy bevétel után egy utász segítségével népesítsük be és a kiképzőhelyeken hozzunk létre 2. ill. 3. szintű katonákat. A hiányzó nyersanyagokat egy kereskedő útvonal kiépítésének segítségével (miután a régi település helyén felhúztunk egy kikötőt), könnyen megoldhatjuk.
2. Ezután támadjuk meg a kék majákat keleten a térképen jelölt útvonalon keresztül, és vágjuk el az ellenséget a nyersanyagellátmánytól. Így nem lesz módja újabb katonákat kiképezni. Miután a nyersanyagellátmány a mi kezünkbe került, teljesen véget vethetünk a kék majáknak.
3. Végezetül intézzük el a zöld majákat, akik nyersanyag híján nem tudnak utánpótlást termelni, így egy könnyű ellenfél csupán.

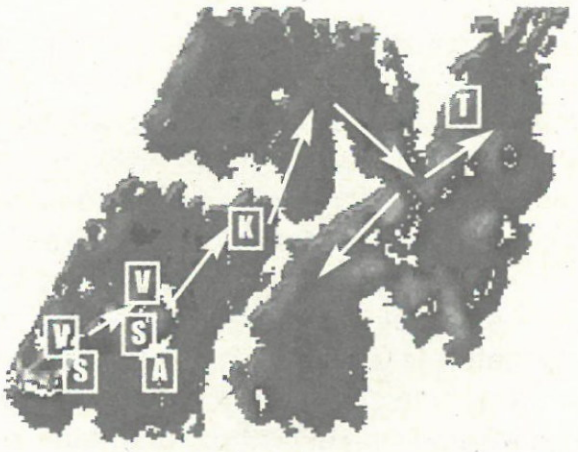
A sötét nép – küldetés 10: A törött tükör

Szén
Vas
Arany
Földszorost biztosítani
Települést alapítani



1. Szélesítsük ki a területünket nyugat felé, amilyen gyorsan csak lehet, hogy a földszorost három-négy őrtoronnyal biztosítani tudjuk. Így a rajtaütés ellen védve vagyunk.
2. Alapítsunk egy második települést közel az arany, a vas és a szén kitermeléshez. Építsünk egy kaszárnyát, és képezzünk ki harcosokat (a legjobb 2. és 3. szintűeket).
3. Először intézzük el a keleten található ellenséget, és építsünk stratégiailag fontos helyekre tornyokat, hogy a nyugaton lévő vikingek többé ne tudjanak betörni.
4. Mikor a seregünk eléggé megerősödött már, rohanjuk le a vikingeket, hogy a miénk legyen az egész földrész.

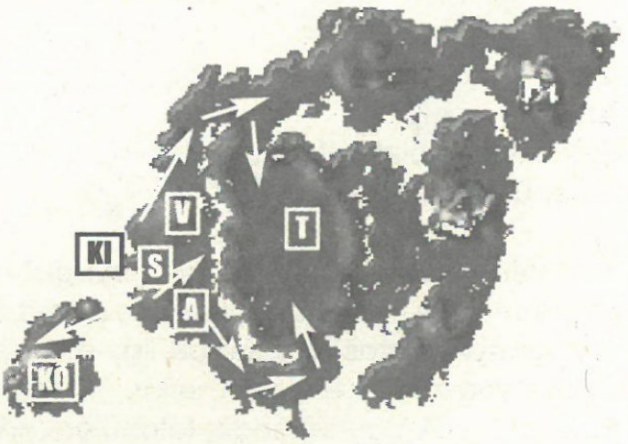
A sötét nép – küldetés 11: Egyik a másik után



Szén
Vas
Arany
Katonákat átszállítani
Sötét **T**emplom

1. Mivel kezdetben alig van hordárunk és csupán néhány szerszámunk, csak a legfontosabbakra kell korlátozódnunk. Két favágó és egy fűrészüzem elegendő következő lépésként. Bővítsük ki a területünket az északkeletre lévő kis hegy felé, és bontsuk le a tornyokat, hogy legalább egy részét a nyersanyagnak visszakapjuk. Termeljük ki a szenet és vasat, hogy néhány baltát és fűrészt tudjunk gyártani. Ezután jöhet az élelemellátmány megszervezése.
2. Szélesítsük ki a területünket kelet felé, hogy hozzájussunk az aranykitermeléshez. A katonák kiképzésére még lesz idő, mivel ezen a szigeten csak kevés sötét harcos akad, és szerencsére komppal sem kelnek át a vízen.
3. Képezzünk ki sok íjászt és kardos katonát, és helyezzük el őket az északkeleten lévő tengerszorosnál, majd kövessük őket 20 kertésszel.
4. Dolgozzuk át magunkat lépésről lépésre a sötét földön. A katonai túlerőnkkel könnyen elbánhatunk a sötét kreatúrák kis hordáival. Miután minden gombafarmot elpusztítottunk, megtámadhatjuk a sötét templomot.

A sötét nép – küldetés 12: Minden baj forrása



Szén
Vas
Arany
KŐ
KIkötőt építeni
Sötét **T**emplom

1. A nagy szigeten csak kevés követ találunk.
Bővítsük területünket kelet felé minél gyorsabban.
Ott találunk néhány sziklát. Takarékosan bánjunk a kővel.
2. Építsünk északra a kezdési helytől egy kikötőt, és szállítsunk elegendő nyersanyagot és szerszámot a nyugatra lévő kis szigetre. Valamint vigyünk át még 15 tolvajt is, akik ott ismét hordárokká változnak. Építsünk egy kőbányát, amit rendszeresen lássunk el kenyérrel.
3. Egy 200 fős katonai sereggel és 20 kertésszel ostromoljuk meg a sötét nép területeit észak vagy dél felől, és pusztítsuk el először a gombafarmokat, majd a sötét templomot.

Crowie

Aktuális megjelenési listánk második kiadásában új nevek bukkantak fel természetesen és egy-két időpont is megváltozott. A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek és az európai megjelenések időpontját tükrözik, de természetesen a kiadók a változtatás jogát fenttartják.

☂ - nem nagy durranás
☂ - közepes game
☂ - jó proginak ígérkezik
○ - kíváló játék lesz

Akció	Buffy	Fox Interactive	2001/III	☂
	C&C Renegade	Westwood	2001/10	○
	Doom 3	id Software	2002/02	○
	Duke Nukem Forever	3D Realms	2001/12	☂
	Halo	Bungie	2002/02	○
	The World is not Enough	Electronic Arts	2001/IV	○
	Team Fortress 2	Valve	2001/IV	○
	X-COM Alliance	Microprose	2001/III	○
	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2001/IV	○
	Unreal 2	Epic Games	2002/03	○
	Grand Theft Auto 3	Take 2	2002/05	○
	Return of Castle Wofenstein	Activision	2001/11	○
	Jedi Outcast	LucasArts	2001/11	○
Kaland/RPG	Dungeon Siege	Microsoft	2001/11	○
	Morrowind	Bethesda	2001/12	☂
	Neverwinter Nights	Bioware	2001/12	○
	Pool of Radiance 2	SSI	2001/11	○
	Ultima Online 2	Electronic Arts	2001/IV	○
	Watchmaker	Topware	2001/IV	☂
	Runaway	Dinamic	2001/09	○
Stratégia	Warcraft 3	Blizzard	2002/02	○
	Empire Earth	Havas	2001/11	○
	Republic	Elixir	2002/04	○
	Pryartorians	Pyro Studios	2001/IV	○
	Stronghold	Take 2	2001/10	○
	Age of Mythology	Ensemle Studios	2002/05	○
	Star Trek Armada 2	Activision	2001/12	☂
	Homeworld 2	Havas	2002/02	○
	Heroes of MM 4	3DO	2001/11	○
	Etherlords	Fishtank	2001/10	○

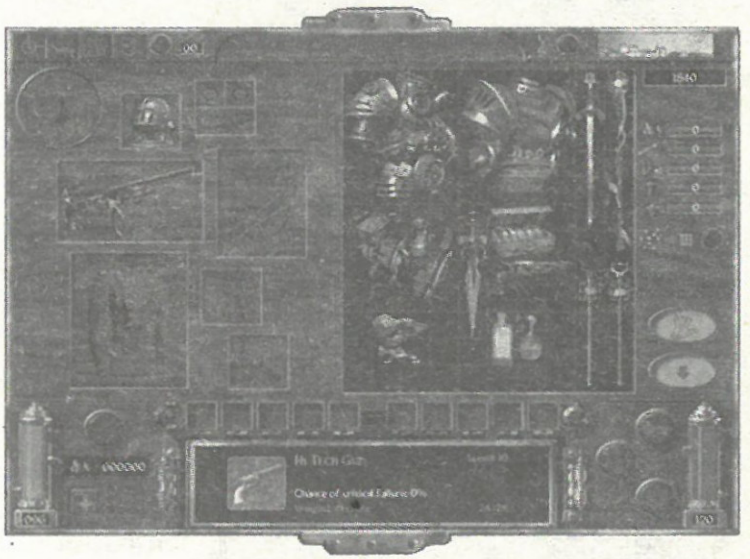
Azután megjelentek az Istenek, akik megformálták a földet, és megteremtették rajta az élőlényeket, mindegyik Isten a maga kedve szerint. Az emberek mellett elfek, törpék, gnómok, félszerzetek, orkok, és ogrék tapodták ugyanazt a földet, ki-ki a saját mentalitása szerint épült bele ebbe az újonnan teremtett világba, melynek neve: Arcanum.
Elnézést a kissé ironikus kezdésért, de ez a játék megérdemel ennyit. Annak idején a Fallout gárdájából kivált néhány ember, akik most Troika Games néven futnak, de továbbra is maradva a játékstílusnál, az RPG-nél, egy nagyszerű játékot hoztak létre.
Az Arcanum egy klasszikus számítógépes szerepjáték, a már többször is bevált Baldur's Gate-s köntösben, azaz izometrikusan, kissé döntve fentről láthatjuk a játékteret. Ám maga a világ nem hétköznapi. Nem egy fantasy (Baldur's Gate, Icewind Dale), és nem is a jövőben játszódó posztnukleáris világképet ábrázoló (Fallout sorozat) világ ez, hanem valahol a kettő között félúton. Ugyanis az egésznek olyan hangulata van, mintha egy 19. századi technológiai fejlettségű világ mellé fantázialények (orkok, elfek, törpék) és mágia kapcsolódna.
Tehát ebből a szempontból teljesen egyedi a játék, ráadásul a készítők szakítottak a hagyományokkal és az induló karaktereknél csak fajokat választhatunk (szám szerint 8!), karakterosztályokat nem. Az, hogy karakterünk mihez fog érteni jobban, a varázsláshoz, harchoz, technikai dolgokhoz, vagy esetleg a tolvajláshoz, az a kalandozásaink során dől el; hogy a szintenként kapott pontokból mit fejlesztünk. Ez a non-lineáris fejlődési rendszer szinte végtelenné teszi a „karakterosztályok" számát, így biztosak lehetünk benne, hogy még egy olyan karakter nem lesz, mint a miénk.
Ám a játék előnye sajnos a hátrányára is válhat, ugyanis ezáltal már a karakterkészítés is olyan bonyolult, hogy csak a tapasztalt RPG játékosoknak ajánlom, de még azoknak is többször neki kell futni, hogy beleszokjon az ember ebbe a rendszerbe.
Viszont amire tényleg nem lehet panasz, az a rengeteg küldetés, és az általuk kirajzolódó történet. Az Arcanum-hoz is, mint a többi hasonló játékhoz, nem árt azért egy jó kis angol tudás. Az NPC-k ugyanis a faji megkülönböztetés mellett (fél-orkokat nem szeretik az emberek), a válaszaink szerint reagálnak, így sokszor nem elég csak egy szimpatikus választ kiszemelni, hanem nagyon oda kell figyelnünk a beszélgetések során.
Összegezve: sok helyen az év legjobb számítógépes szerepjátékának titulált Arcanum-ot minden, az ezt a stílust szerető játékosnak ajánlom, hogyha sok-sok kellemes órát szeretnének maguk mögött hagyni a fantázia és technológia birodalmában.

I. Fő küldetések

1. Fedezzük fel az eredetét a különös gyűrűnek
Hol találjuk: Crash Site
Hogyan találjuk: Automatikus
Megoldás: Shrouded Hills-ben beszéljünk Ristrezze-vel, ő az importőr a központi boltban, a páncélkovács mellett. Kérdezzünk a gyűrű felől, és szerezzük meg a szükséges információkat róla. Mikor a gyűrűről kérdezzük, egy küldetéssel bíz meg minket, amit nem muszáj megtennünk, elég ha megöljük (de az őrök észre fognak venni). El is lophatjuk a kulcsot a szobájához - ha sikerült, akkor kutassuk át a szekrényét.
További küldetés: küldetés 2. és 3.

2. Mivel tudunk már valamit a P Schlyter & Sons-ról, beszélnünk kell velük a gyűrűről.
Hol találjuk: Shrouded Hills
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: 1. küldetés teljesítése
Megoldás: Menjünk a P Schlyter & Sons-hoz, amelyet Tarant-ban találunk meg. Beszéljünk az üzletvezetővel, és próbáljuk meg rábeszélni, hogy beengedjen. Megölhetjük, rábeszélhetjük vagy ellophatjuk tőle a kulcsot. Menjünk le a csapóajtón, és addig menjünk, amíg nem találkozunk a Schylterekkel. Vagy megölhetjük őket, vagy megegyezhetünk velük.
További küldetés: 3. küldetés

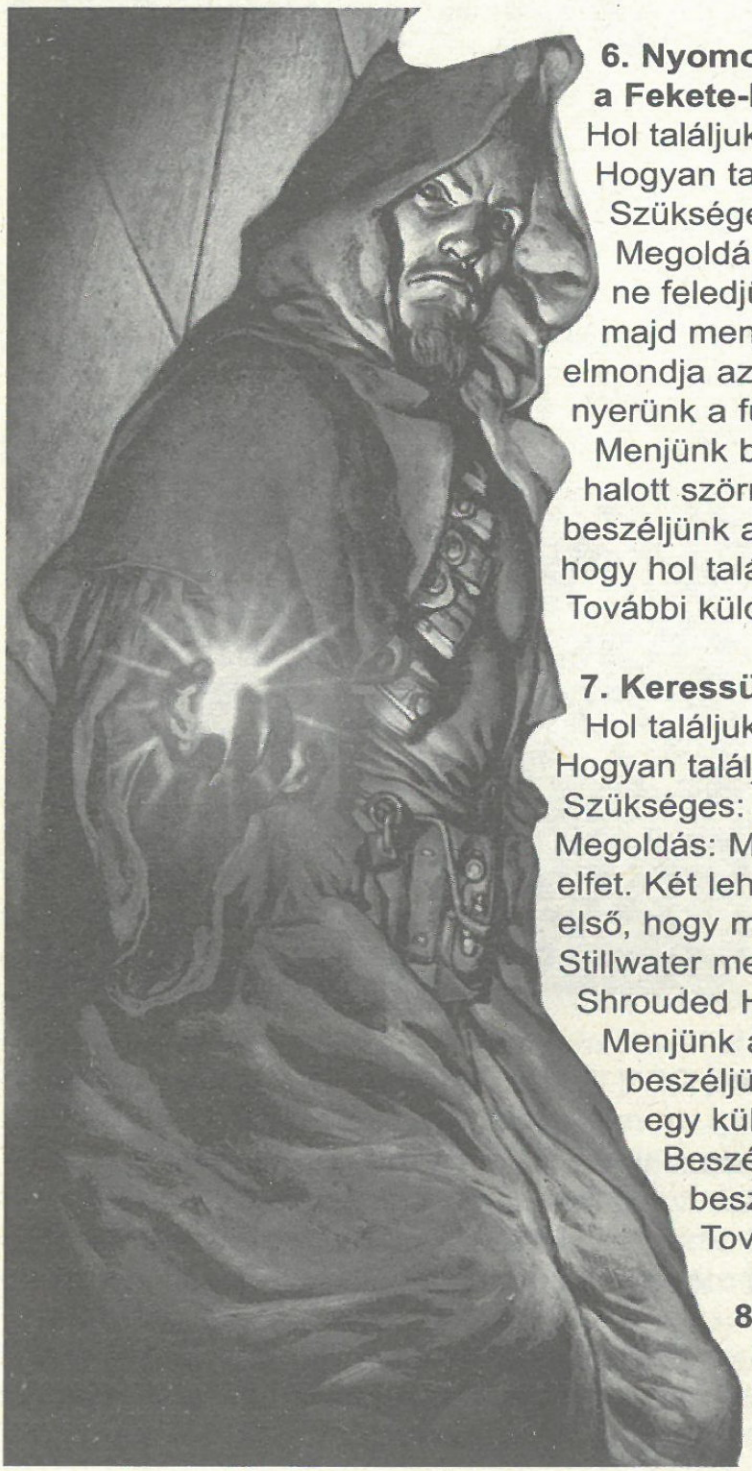
3. Találjunk valamit a Gilbert Bates nevű személyről.
Hol találjuk: Tarant
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: 2. küldetés teljesítése
Megoldás: Kérdezzük meg az embereket, hogy információhoz jussunk a fickóról, vagy menjünk az okmányirodába.
További küldetés: 4. küldetés



4. Kutassuk át a bányákat a Fekete-hegységben a klán tartózkodási helye után, és menjünk vissza Bates-hez.
Hol találjuk: Tarant
Hogyan találjuk: Beszéljünk Gilbert Bates-szel
Szükséges: 3. küldetés teljesítése
Megoldás: Menjünk a Fekete-hegységbe, és nézzünk szét. Elég sok használható dolog van itt, egy csomó smaragd, rubin stb. mikor megtaláltuk a három lépcsőt, a középső elvezet minket egy trónszerű terembe, és egy hosszú úthoz, ami tele van csapdákkal. A végében találkozunk egy őrült törpével. Vizsgáljuk meg mögötte az oszlopot (pilar), így hozzájutunk a Fekete-hegységi klán nyomaihoz.

5. Nézzünk el a Fekete-hegységbeli klánhoz a Kétségbeesés-szigeten (Isle of Despair).
Hol találjuk: Tarant

Hogyan találjuk: Beszéljünk Gilbert Bates-szel
Szükséges: 4. küldetés teljesítése
Megoldás: Menjünk Ashbury-be és ott egy hajó fog várni ránk. Beszéljünk Tharvald-dal abban a faluban, ahonnan nem messze kikötöttünk a szigeten. Ahhoz, hogy kihallgathassuk, az ogre felkér, hogy küzdjünk meg vele a veremben. Tharvald beszél nekünk ezután a Kerék-klánról, és hogy szükségünk lesz kerék üvegre, hogy lássuk a bejáratot. Kerék üveget tőle szerezhetünk (vagy rábeszéléssel, lopással, vagy öljük meg), vagy pedig az Ashbury-i optikustól. Ő elkészíti nekünk, ha cserébe odaadjuk neki a Krystoln kristályt.
További küldetés: 6. küldetés



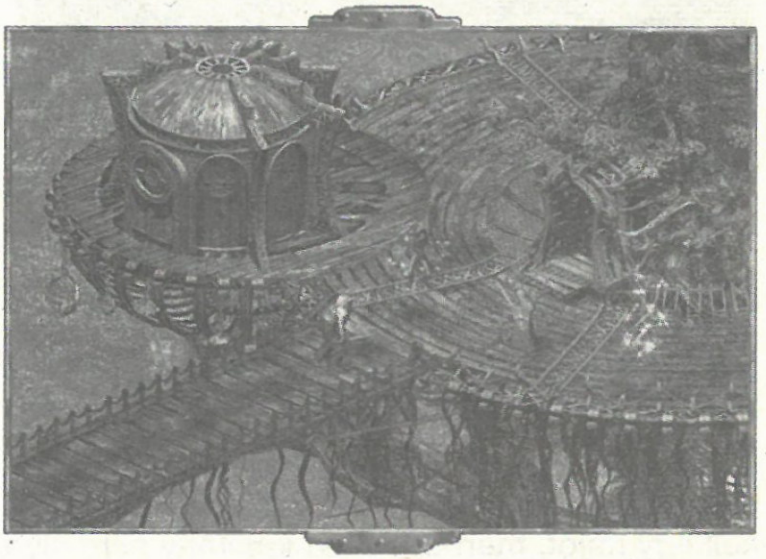
6. Nyomozzunk ki információt a Kerék-klánról, ami a Fekete-hegységbeli bányákban található.
Hol találjuk: Isle of Despair
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: 5. küldetés teljesítése
Megoldás: Menjünk a Kerék-klánhoz a térképen, de ne feledjük a kerék üveget. Beszéljünk az őrökkel, majd menjünk a királyhoz. A király nem túl világosan elmondja az incidens körülményeit, de viszont belépést nyerünk a fúróba, ahol beszéljünk az előző királlyal. Menjünk be, és keressük meg azt a termet, ami teli van halott szörnyekkel. Az úton menjünk tovább, és beszéljünk a törpével. A beszélgetés után megtudjuk, hogy hol található Stillwater.
További küldetés: 7. küldetés

7. Keressük meg a Qintara elf települést.
Hol találjuk: A Kerék-klánnál
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: A 6. küldetés teljesítése
Megoldás: Menjünk Stillwater-be, és ott keressünk egy elfet. Két lehetőség van rá, hogy megtaláljuk Qintarat. Az első, hogy megcsináljuk az elf által adott küldetést (ld. Stillwater mellékküldetéseknél) vagy pedig Graylintól (ld. Shrouded Hills mellékküldetéseknél).
Menjünk át a Hardin-úton és aztán irány Qintara. Itt beszéljünk Raven-nel, a hercegnővel, aki megbíz egy küldetéssel (ld. Qintara mellékküldetéseknél). Beszéljünk az Ezüst hölggyel, majd ismét beszéljünk Raven-nel.
További küldetések: 8., 9., 12. küldetés

8. Találjuk meg a Sötét elfek tartózkodási helyét.
Hol találjuk: Qintara
Hogyan találjuk: Automatikus

Szükséges: A 7. küldetés teljesítése
Megoldás: Kövessük a 9., 10., és 11. küldetést.

9. Derítsünk ki valamit Renford A. Terwillger-ről.
Hol találjuk: Tarant, okmányiroda
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: A 7. küldetés teljesítése
Megoldás: Vagy beszéljünk a népszámláló hölggyel róla, vagy olvassuk el az újságot, amit az egyik szekrényben találunk az irodában. Utána pedig meg kell vizsgálnunk a sírját, hogy több információhoz jussunk.
További küldetés: 10. küldetés



10. Szerezzünk egy másolatot a "Horror Among the Dark Elves" című műből, amit Renford A.Terwilliger írt.
Hol találjuk: Tarant
Hogyan találjuk: Automatikusan, miután elolvastuk az újságot, vagy beszéltünk a nővel Szükséges: A 8. küldetés
Megoldás: A 9. küldetés után menjünk a könyvtárba, és ott beszéljünk a könyvtárossal. Ő ad nekünk egy könyvet (habár itt lehet egy bug, és emiatt nem lehet látni a könyvet az invertoryban), de el is lophatjuk tőle (biztos, ami biztos). A könyvből megtudjuk, hogy a másolat Caladon-ban található. Menjünk Ashbury-be és beszéljünk a "Curse of T'sen Ang" szerzőjével. Ezután már mehetünk Caladon-ba.
További küldetés: 11. küldetés

11. Találjuk meg Mr. Victor Nisk-et.
Hol találjuk: Ashbury
Hogyan találjuk: Automatikus, miután beszéltünk a "Curse of T'sen Ang" szerzőjével.
Szükséges: 10. küldetés
Megoldás: Menjünk a Nisk házba, Caladon-ban, aminek hollétének kiderítéséhez csak kérdezzük meg az embereket. Egyébként a temető közelében van. Beszéljünk Mrs. Nisk-kel, akitől megtudjuk, hogy Victor Nisk már meghalt, és a közeli temetőben ásták el. Menjünk a temetőbe, ássuk fel Victor sírját, ahol egy könyvet találunk a Rooseburgh ajándékboltból. Beszéljünk ismét Mrs. Nisk-kel, miután a térképen megjelenik Rooseburgh. Menjünk hát oda, és ássunk fel minden felásható sírt, hogy megtaláljuk a könyvet.
További küldetések: Caladon-i 1., 12. küldetés
Megjegyzés: Ahhoz, hogy használni tudjuk az ásót, a gyorselérési helyre (quick-slot) kell tennünk.

12. Derítsünk ki valamit M'in Garad-ról a Sötét elfek falujában és jelentsük az eredményt Raven-nek.
Hol találjuk: Qintara
Hogyan találjuk: Beszéljünk Raven-nel, miután beszéltünk az Ezüst hölggyel

Szükséges: 7. küldetés teljesítése
Megoldás: Teljesítsük a 8. küldetést és ott beszéljünk a nemes elffel. Vagy öljük meg vagy ne (inkább igen), majd menjünk vissza Raven-hez, beszéljünk az Ezüst hölggyel, és ismét Raven-nel.
További küldetés: 13. küldetés
Megjegyzés: Ezután a csapatba vehetjük Raven-t.

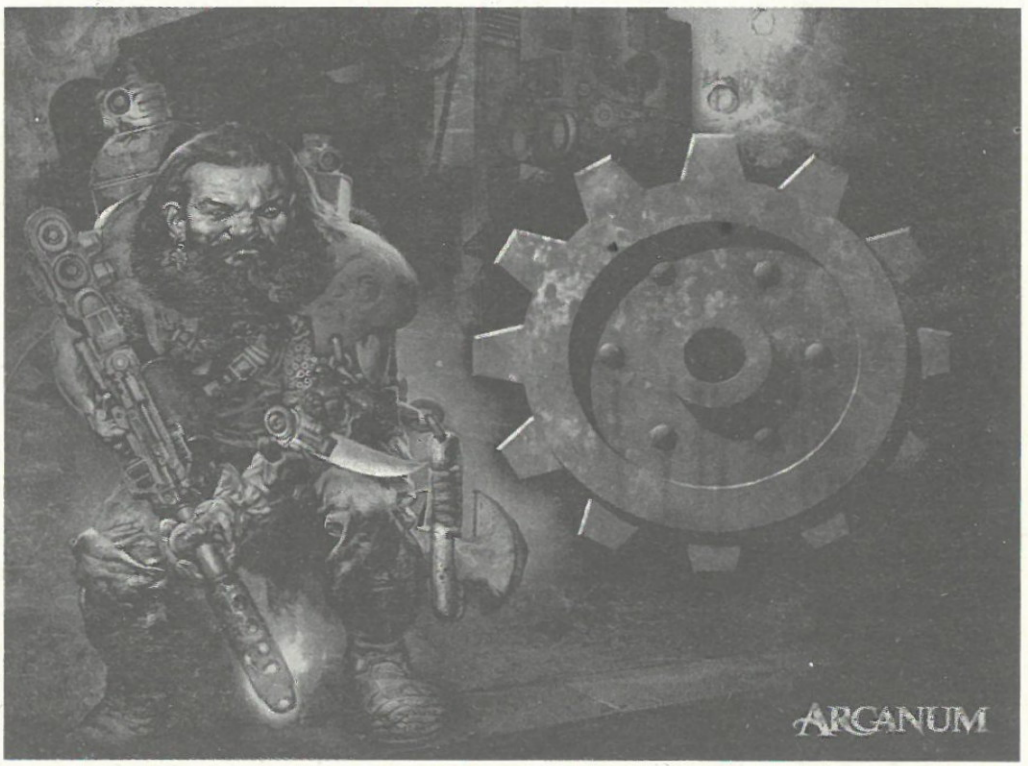
13. Találjuk meg Nasrudin-t.
Hol találjuk: Qintara
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: 12. küldetés teljesítése
Megoldás: Menjünk a Panarii templomba, Caladon-ba, és ott beszéljünk Alexander-rel, a főpappal. Miután beszéltünk vele, menjünk be az ajtón, és ott beszéljünk a két alakkal. A gnóm pap Hadrian, aki megbíz egy küldetéssel (ld. Caladon mellékküldetéseknél). Ennek a küldetésnek a befejezése után térjünk vissza Alexander-hez, és áruljunk el mindent, amit a katakombákban láttunk. Ne feledjük elolvasni a templom bejáratának közelében lévő könyvet. Ha elolvastuk, akkor ismét beszéljünk Alexander-rel. Ezután el kell jutnunk Taranthoan-ba. Ehhez először találnunk kell egy hajót, mert egyetlen kapitány sem olyan bátor, hogy elvigyen minket. Menjünk Black Root-ba, és itt megtalálhatjuk azt a kapitányt, aki az Isle of Despair-re is elvitt korábban. Beszéljünk vele, így megtudjuk, hogy elvesztette a hajóját egy kockajáték során. Ezután három dolgot tehetünk: vagy veszünk egy új hajót Black Root-ban, vagy szerencsejátékkal szerezzük vissza a hajót, vagy pedig fogadjuk el Stingy Pete küldetését, hogy megszerezzük a hajóját. A végeredményt illetően mindegy hogy jutunk hajóhoz, ám miután sikerült szereznünk egyet, vitorlázzunk el Taranthoanba. Keressük meg a naplót a hordóban, a kikötéstől nem messze. Olvassuk el, amiből két helyet tudunk meg. Menjünk Land Brige felé a térképen, amíg egy házat nem találunk. Menjünk be, és ott beszéljünk az elffel.
További küldetések: Stingy Pete küldetés, 14. küldetés

14. Keressük meg a Vendigroth szerkezetet, és vigyük el Nasrudin-nak.
Hol találjuk: Nasrudin házában
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: 13. teljesítése
Megoldás: Menjünk arra a helyre, amit Nasrudin mondott. Itt bejuthatunk a pusztaságra, ahol a félszerzettel beszélve megtudjuk Tulla helyét. Menjünk hát oda, és beszéljünk az őrrel, hogy beengedjen. Menjünk be a kastélyszerű épületbe, ott fel a másodikra, ahol az igazgató vár minket. Mielőtt beléphetnénk, az őr szerint meg kell néznünk a Felvilágosodás falfestményét. Tegyük meg, és jegyezzük meg, majd beszéljünk az őrrel, aki ezután beenged. Az igazgató elárulja a módját, hogy tudunk beszélni a tóban a szellemmel, akitől viszont a szerkezetről tudunk meg dolgokat.
Vigyük el, ha megtaláltuk a szerkezetet Boragh gyűrűjéhez, és beszéljünk Nasrudin-nal, aki

viszont elűz minket a Void-ba.
További küldetések: 15., 16. küldetés
Megjegyzés: Miután beléptünk Void-ba, többet nem jöhetünk vissza. Így először csináljunk meg minden más küldetést.

15. Találjuk ki a módját, hogy válaszoljon Pelojian szelleme a kérdéseinkre, amikor éjfélkor megjelenik.
Hol találjuk: Tulla
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: 14. küldetés
Megoldás: Ez egy elég trükkös rész. Négy ház van, amelyiknek az ajtaja zárva. Ahhoz, hogy kinyíljanak a zárak, a város körül lévő gyűrűre egy meghatározott sorrendben kell lépnünk. Most vezethet nyomra minket a Felvilágosodás falfestményén látott dolgok. Figyeljük meg, hogy a négy nagy kör ugyanaz, amit a ház falán láthattunk. Minden körnek négy különböző jele van, ami megegyezik egy másik körével. Nos ezekre a jelekre kell megfelelő sorrendben állnunk, hogy kinyíljon a zár. Ha helyesen csináltuk, akkor az ajtó nyitva áll (négy ajtó, négy kör). Szedjünk össze minden könyvet mindegyik házban, valamint ne feledjük eltenni az amulettet az első teremből. Várjunk éjfélig, mikor a szellem megjelenik a tóban. Vegyük fel az amulettet, és lépjünk azokra a jelekre a tó körül, amelyik világít, hogy beszélni tudjunk a szellemmel. Ezután menjünk arra helyre, ami megjelent a térképen. Keressük meg a járatot, és kutassuk át, így hamarosan megtaláljuk a Vendigroth szerkezetet.
További küldetés: 14. küldetés folytatása

16. Állítsuk meg Arronax-ot.
Hol találjuk: Rosebhorough, Boragh gyűrűjében
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: 14. küldetés
Megoldás: Lépjünk be a Void-ba, majd keressük meg a járatot. Odabent két harcost és egy lizard szellemét találjuk. Beszéljünk az őrrel, mire ő beenged. Bent megtaláljuk Arronax-ot. Beszéljünk vele, így megtudjuk, hogy nem ő áll minden zűrzavar mögött, hanem Kerghan. Ezért meg kell ölnünk Kerghan-t.
További küldetés: 17. küldetés
Megjegyzés: Arronax csatlakozik hozzánk, ha megtaláljuk a módját, hogy kiszabadítsuk.



17. Intézzük el Kerghan-t.
Hol találjuk: a Void
Hogyan találjuk: Automatikus
Szükséges: 16. küldetés
Megoldás: Menjünk az Arronax mögötti terembe. Ez két harcos által őrzött helyre vezet, akiket intézzünk el, és induljunk el a járaton. Fedezzük fel a kastélyt, mire megtaláljuk a törpéket. Beszéljünk közülük eggyel, mire kiderül, hogy mi is történt a Fekete-hegységbeli klánnal. Valamint megtaláljuk Kerghan-t is, akivel ha beszélünk, kiderül a valódi ambíciója. Ezután küzdjünk meg vele. Ha eléggé megsérült már, egy regeneráló pajzsot varázsol magára. Most jól jön a Vendigroth szerkezet, amit használjunk rajta.
Ezután már csak élveznünk kell a játék befejezését.

II. Mellékküldetések

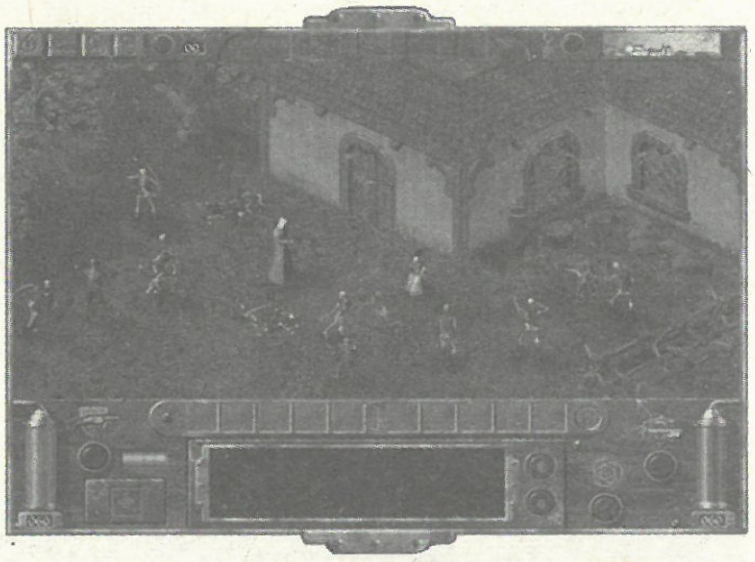
A lezuhanás helye és Arbalah háza

1. Charles Brahgo elátkozott szelleme könyörög, hogy öljük meg azt a papot, aki elátkozta a lelkét. A neve Arbalah. Meggyőződése, hogy ha megöljük Arbalah-t, akkor az átok elmúlik róla.
Hol találjuk: A zuhanás helyszínén
Hogyan találjuk: Menjünk be a léghajó roncsától nem messze lévő barlangba, ahol megtaláljuk Brahgo tetemét. Beszéljünk a szellemével, és fogadjuk el az ajánlatát.
Megoldás: Öljük meg Arbalah-t a házában, a világtérképre érve könnyen megtaláljuk.
További küldetés: 2. küldetés
Megjegyzés: Ha az 1. és 2. küldetés jutalmát is meg akarjuk szerezni, akkor ne valljuk be, hogy hazudtunk Charles-nak, miután beszél a Fahikrus rezidenciáról.

2. Arbalah visszautasítja Charles Brahgo követelését, hogy leszedi az átkot róla. Állítása szerint Brahgo és a társa Fahikrus megölték a családját és elloptak egy szent tárgyat tőle.
Hol találjuk: Arbalah házában
Hogyan találjuk: Menjünk Arbalah házához, amit megtalálunk a világtérképen, és ahelyett, hogy megölnénk, beszéljünk vele arról ami történt, és ajánljuk fel neki, hogy visszaszerezzük a tárgyat neki.
Szükséges: Beszéljünk Charles Brahgo-val
Megoldás: Menjünk a Fahikrus rezidenciához, miután beszéltünk Charles-szal. Mikor beszélünk vele, nem nevezzük őt hazugnak, és utána mi hazudjunk neki. Ezután a rezidencián beszéljünk vele, öljük meg vagy lopjuk el Fahikrustól a tárgyat. Majd vigyük vissza a tárgyat Arbalahnak.
Befejezve ezt a küldetést megölhetjük Arbalaht, hogy aztán Charlestól is megkapjuk a jutalmat. Mondjuk meg Charlesnak, hogy megöltük Arbalaht, de a tárgyat ne! vigyük el hozzá.

Shrouded Hills

1. Ristrezze megkér minket, hogy találjunk neki egy kamerát vagy Bessie Toone néhány holmiját. Visszatérve hozzá, tőle tudunk meg információkat a P. Schlyter & Sons-ról.



Hol találjuk: Shrouded Hills, az általános boltban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Ristrezze-zel és kérdezzük a P. Schlyter & Sons-ról. Fogadjuk el a felajánlott küldetést.
Szükséges: Hogy meglegyen a GB gyűrű.
Megoldás: A kamerát a zuhanás helyén megtaláljuk. A nő cipőit pedig a bányából szerezhetjük meg. Inkább ezt adjuk neki oda, habár nincs jelentősége melyiket választjuk.

2. Owens rendőr megkér minket, hogy távolítsuk el a tolvajokat a hídtól.
Hol találjuk: Shrouded Hills, a templom előtt
Hogyan találjuk: Beszéljünk Owens rendőrrel, akit a templom közelében találunk
Szükséges: Ne teljesítsük a 3. küldetést
Megoldás: Egyszerűen öljük meg az összes tolvajt a hídnál.
Megjegyzés: Ha ezt a küldetést elfogadtuk, akkor nem teljesíthetjük a 3. küldetést, és ugyanez fordítva.

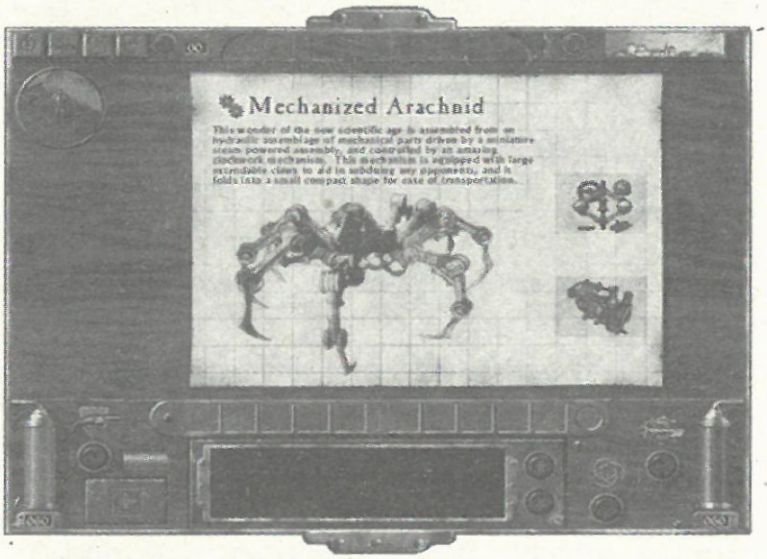
3. Hogy csatlakozzunk a tolvajokhoz, le kell rombolnunk a készülő híd építőanyagait.
Hol találjuk: Shrouded Hills, a hídnál
Hogyan találjuk: Beszéljünk a tolvajokkal a hídnál, és kérdezzünk a másik lehetőségről, hogy tudunk átjutni a hídon.
Szükséges: Ne teljesítsük a 2. küldetést
Megoldás: Pusztítsuk el a fa építőanyagot a déli hídnál.
Megjegyzés: Ha ezt a küldetést elfogadtuk, akkor nem teljesíthetjük a 2. küldetést, és ugyanez fordítva.

4. Lloyd Gurloes azt akarja, hogy szerezzük neki néhány fajtiszta orkot.
Hol találjuk: Shrouded Hills, a páncélkovácsnál
Hogyan találjuk: Beszéljünk Lloyd Gurloes-szel, a kováccsal.
Megoldás: Vigyünk néhány orkot neki, megtaláljuk őket a bányában.
Megjegyzés: Egy jó kis tőrt kapunk tőle.

5. Jongle Dunne megkér, hogy pusztítsuk el a város gőzmotorját.
Hol találjuk: Shrouded Hills, egy házban nem messze a banktól
Megoldás: A gőzmotort a templomban találjuk. Támadjuk meg (Alt+klikk) vagy használjunk dinamitot.
További küldetés: 6. küldetés

6. Jongle Dunne-nek el kell hozni egy csomagot Charles Dolan-tól, aki kereskedő Dernholmban.
Hol találjuk: Shrouded Hills, egy házban nem messze a banktól
Megoldás: Menjünk Dernholmba, és keressük meg az általános boltot. Beszéljünk a bent lévő emberrel Jongle Dunne-ról, mire ideadja nekünk a csomagot. Vagy el is lophatjuk tőle.

7. Jacob Bens Shrouded Hills-ben azt kéri tőlünk, hogy lopjuk el számára a helyi bányásztársaság bérjegyzékét a bank széfjéből.
Hol találjuk: Shrouded Hills, az ivóban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Jacob Bens-szel az ivóban.
Megoldás: Valamilyen módon meg kell szereznünk a kulcsot a bank őrétől. Vagy lopjuk el tőle, vagy pedig öljük meg. De ha megöljük a nőt, akkor egy csomó őr fog ránk támadni. Ha megszereztük, vigyük el a jegyzéket Jacob-nak.



8. Ha utazásaink során megtaláltuk az ősi elf N'Tala amulettet, akkor Graylin jó pénzt fizet, ha elvisszük neki.
Hol találjuk: Shrouded Hills, a gyógynövény boltban.
Hogyan találjuk: Beszéljünk Graylin-nel a boltban.
Megoldás: Az N'Tala amulettet az egyik elf viseli Stillwater-ben. Szerezzük meg tőle, és vigyük el Graylin-nek. Ekkor megtudhatjuk tőle Qintara helyét.
Megjegyzés: Ez és a Pelt küldetés (ld. Stillwater mellékküldetéseknél) által tudhatjuk meg Qintara fekvését a térképen. Elég hozzá az egyik, vagy mind a kettőt is teljesíthetjük.

9. Percival Toone megkér minket, hogy szabadítsuk ki az édesanyja szellemét.
Hol találjuk: Shrouded Hills, a házban közel a bányához
Hogyan találjuk: Beszéljünk Percival Toone-nal.
Megoldás: Menjünk a bányába, és a járatok felfedezése során megtaláljuk a szellemet (itt találjuk Toone cipőjét is). Beszéljünk a szellemmel, hogy megemlítse Sarah-t. Majd társalogjunk ismét Percival-lal a testvéréről, és jussunk el Dernholmba. Beszéljünk Sarah Toone-nal, majd találjuk meg a fickót, akié a bánya (a címe: 11 Lion Head Circle). Menjünk el Tarantba, és a cím alapján keressük meg a fickót, majd próbáljuk megszerezni tőle az okiratot, amit vigyünk el vagy Sarah-nak, vagy Percival-nak.
További küldetés: Dernholm-i küldetés 1.

10. Doc Roberts megkér minket, hogy segítsünk neki megakadályozni a küszöbön álló bankrablást.
Hol találjuk: Shrouded Hills, az általános bolt közelében
Hogyan találjuk: beszéljünk Doc Roberts-szel
Megoldás: Találkozzunk vele a bank előtt, és akkor csatlakozik hozzánk. Ügyeljünk rá, hogy ne túl sok időt mászkáljunk vele, mert akkor faképnél hagy, és nem tudjuk befejezni ezt a küldetést. Intézzük el az összes bankrablót, majd randizzunk vele a bank előtt a jutalomért.

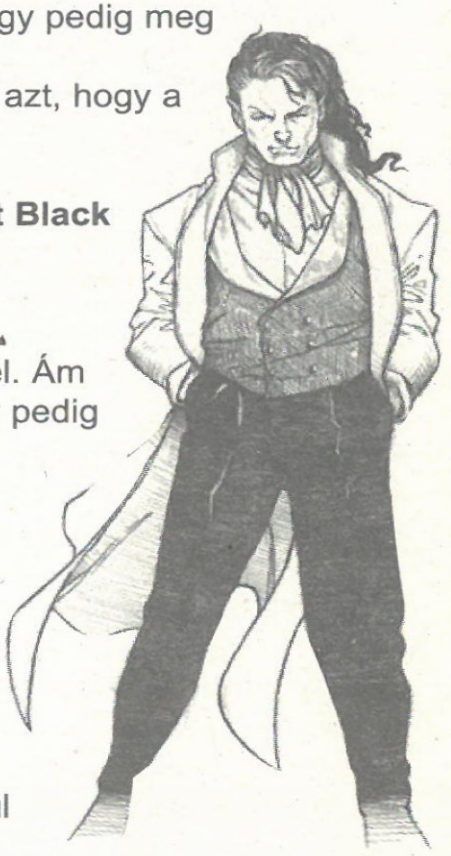
Megjegyzés: Csak akkor kér meg minket, ha mágusok, technológusok, vagy a kettő keveréke vagyunk. Mágusként egy kardot, technológusként egy revolvert, míg keverékként egy fejszét kapunk tőle.

11. Owens rendőr megkér, hogy javítsuk meg a város gőzgépét.
Hol találjuk: Shrouded Hills, a templom előtt
Hogyan találjuk: Beszéljünk Owens-szel
Szükséges: 5. küldetés teljesítése
Megoldás: Keressük meg a tartozékokat a Toone bányában, majd vigyük el Owens-nek.

Derholm

1. Sarah Toone megkér, hogy segítsünk visszaszerezni Bessie Toone tulajdonjogát a bányára.
Hol találjuk: Derholm, az egyik házban középtájon
Hogyan találjuk: Beszéljünk Sarah Toone-nal
Szükséges: A Shrouded Hills-i 9. küldetés és már beszélnünk kellett Percival-lal és a szellemmel.
Megoldás: Miután megszereztük az okiratot, vigyük vissza neki.
Megjegyzés: Ha Sarah-nak visszük vissza az okiratot, akkor egy mágikus kardot kapunk tőle, míg Percival-tól pénzt kapunk.

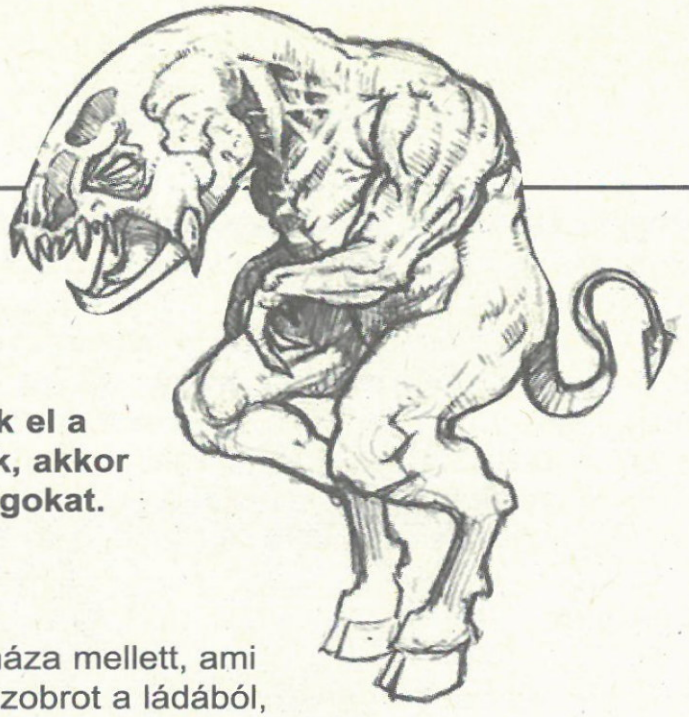
2. Gladys azt kívánja, hogy találjuk meg neki a gyűrűjét.
Hol találjuk: Derholm, egy házban a nyugati sarokban.
Hogyan találjuk: Beszéljünk Gladys-szal és ajánljuk fel a segítségünket.
Megoldás: Keressük meg a hölgy fiának barátját és próbáljunk meg beszélni vele a gyűrűről. Nos, mivel nem akarja visszaadni, el kell lopnunk tőle, vagy pedig meg kell ölnünk.
Megjegyzés: Mikor visszavittük Gladys-nak a gyűrűt, mondjuk neki azt, hogy a fickó nekünk adta a gyűrűt.



3. Praetor király megkér minket, hogy gyűjtsük be neki az adót Black Root-ból.
Hol találjuk: Derholm-i palota
Hogyan találjuk: Beszéljünk Praetor királlyal.
Megoldás: Menjünk Black Root-ba, és beszéljünk a polgármesterrel. Ám ő azt mondja, hogy már Tarant-hoz tartoznak. Vagy megöljük, vagy pedig ellophatjuk tőle a szükséges adót.

Black Root

1. Black Root polgármestere megkér minket, hogy keressük meg irodájának jelvényét, egy ünnepi ezüst tőrt, amit egy tolvajbanda ellopott.
Hol találjuk: Black Root, a polgármester házában
Hogyan találjuk: Beszéljünk a polgármesterrel
Megoldás: Követve az utat menjünk a város nyugati részébe. Végül



megtaláljuk a tolvajok táborát. Beszéljünk a vezérrel (az elf), és vagy fogadjunk el két küldetést, vagy vegyük meg tőle.
További küldetések: küldetés 2. vagy 3.

2. D'ak Taan, a tolvaj azt akarja, hogy raboljuk el a varázsló kincsét. Ha sikeresen véghezvisszük, akkor ideadja nekünk a Black Root-ban elrabolt dolgokat.
Hol találjuk: Black Root, a tolvajok tábora
Hogyan találjuk: Beszéljünk D'ak Taan-nal
Szükséges: 1. küldetés
Megoldás: A varázsló házát megtaláljuk Arthur háza mellett, ami egészen délen van a városban. Lopjuk el a kis szobrot a ládából, vagy beszéljük rá a varázslót, hogy adja nekünk.
Megjegyzés: Ha ezt a küldetést elfogadjuk, akkor már nem teljesíthetjük a 3. küldetést, és ugyanez fordítva.

3. D'ak Taan, a tolvaj megkér, hogy szerezzünk neki mérget Gronwalde-től. Ha sikerül, ideadja nekünk az ellopott tárgyakat.
Hol találjuk: Black Root, tolvajok tábora
Hogyan találjuk: Beszéljünk D'ak Taan-nal
Szükséges: 1. küldetés
Megoldás: Gronwalde a kovácsműhely közelében él. Beszéljünk vele, és füllentsünk az ogre méretű patkányokról vagy lopjuk el tőle a mérget.
Megjegyzés: Ha ezt a küldetést elfogadjuk, akkor már nem teljesíthetjük a 2. küldetést, és ugyanez fordítva.

4. Mrs. Cameron megkér minket, hogy találjuk meg a fiát, Liam-ot.
Hol találjuk: Black Root, Mrs. Cameron házában
Hogyan találjuk: Beszéljünk Mrs. Cameron-nal
Megoldás: Menjünk Liam műhelyébe a világtérképen, és kutassuk át a szekrényt, valamint a ládát, amiben megtaláljuk a naplóját. Olvassuk el, hogy találjunk valami nyomot, mi is történt. Ne feledjük elrakni a tekercset sem.
További küldetés: 5. küldetés

5. Pusztítsuk el a portált, amiről Liam Cameron naplójában olvashattunk.
Hol találjuk: Liam műhelyében
Hogyan találjuk: Beszéljünk Mrs. Cameron-nal, miután megtaláltuk a naplót
Szükséges: a 4. küldetés és a tekercs Liam műhelyéből
Megoldás: Kövessük a Liam műhelyének közelében lévő utat, és kis idő múlva megtaláljuk Liam holttestét. Nem messze a testtől, láthatunk egy portált. Használjuk a tekercset, hogy elpusztítsuk a portált. Ezután minden lény meghal a portál közelében.

6. Egy különös félszerzet egy ősi játékot akar játszani velünk.
Hol találjuk: Black Root, a polgármester házához közel a parton
Hogyan találjuk: Beszéljünk a meztelen félszerzettel
Megoldás: A megfelelő sorrendben kell beszélnünk a félszerzettel. Először a parton, közel a

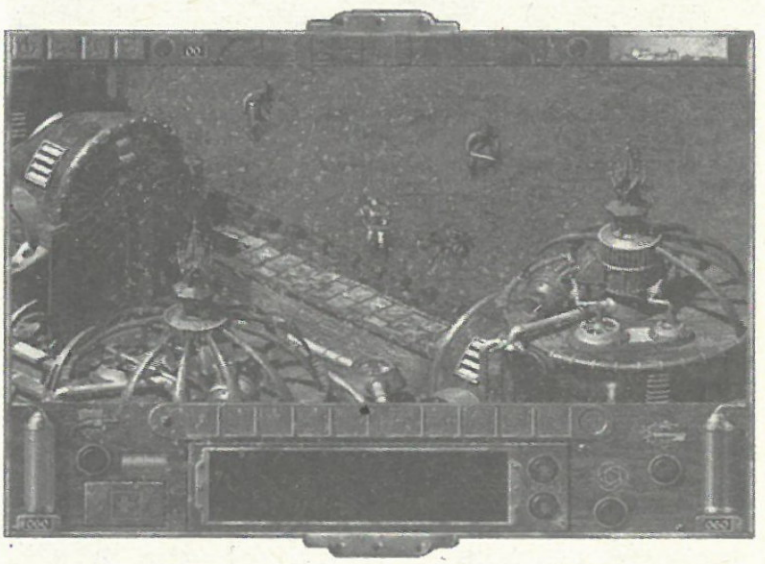
polgármester házához, aztán a város nyugati részén, közel a tolvajok táborához, végül pedig a kőkör közepén. Helyesen válaszoljunk a kérdésekre, különben veszítünk. A helyes válaszok (sorrendben): Clock, Spring, Fire.
Megjegyzés: Egy misztikus drágakövet kapunk tőle.

Tarant

1. Derítsük ki Wilhemina végzetét, aki Jared, az őr barátnője.
Hol találjuk: A Tarant állomáson
Hogyan találjuk: Beszéljünk az egyik őrrel
Szükséges: Legyen nálunk egy jegyzet Wilhemina-tól
Megoldás: Wilhemina jegyzetét megtaláljuk a lezuhant léghajónál, az egyik testnél. Vigyük el a jegyzetet az őrnek, és már meg is oldottuk a küldetést.
További küldetés: 2. küldetés

2. Jared, az őr megkér minket, hogy menjünk el a kőműveshez, ami a Mulligan Bone Alley és az East End sugárút sarkánál van Tarant-ban, és bízzuk meg egy sírkő készítésével Wilhemina-nak.
Hol találjuk: A Tarant állomáson
Hogyan találjuk: Beszéljünk Jared-del, az őrrel
Szükséges: 1. küldetés
Megoldás: Menjünk a kőműveshez, beszéljünk vele, és már végeztünk is ezzel a küldetéssel.

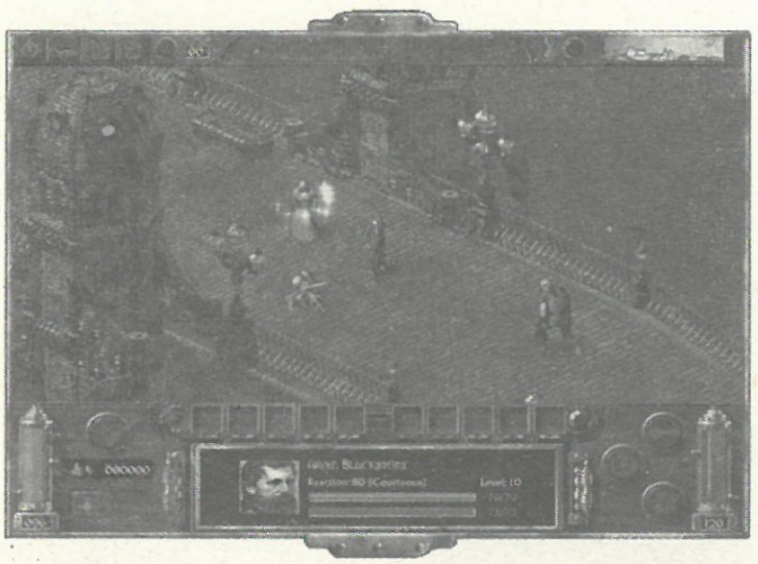
3. Mathew Jameson azt akarja, hogy szerezzük vissza neki az esküvői gyűrűit a csatornából.
Hol találjuk: Tarant-ban, közel a csatornához a Devonshire útnál
Hogyan találjuk: Beszéljünk Mathew Jameson-nal
Megoldás: Menjünk le a csatornába, és az első elágazásnál ha lemegyünk, akkor megtaláljuk.



4. Madam Lil megkér, hogy szerezzük vissza neki Cassie nyakláncát Mr. Mooreland házából, ami Devonshire út 46. szám alatt található.
Hol találjuk: Tarant-ban, Madam Lil házában, közel a dokkhoz
Hogyan találjuk: Beszéljünk Madam Lil-lel, és kérdezzünk a lányról
Megoldás: Menjünk a Devonshire út 46. szám alá, és beszéljünk a házvezetőnővel. Vagy fizessünk neki, vagy „beszéljük" rá, hogy adja nekünk a nyakláncot. Ha megvan, akkor vigyük vissza Madam Lil-nek.
További küldetés: 5. küldetés
Megjegyzés: Ha nővel vagyunk, akkor választhatunk a lány és 100 arany közül.
5. Mr. Langley tartozik 400 érmével Madam Lil-nek. Gyűjtsük be tőle, és vigyük el Lil-

nek. Mr. Langley az ajtónálló a Bridesdale ivóban.
Hol találjuk: Madam Lil házában, közel a dokkhoz
Hogyan találjuk: Beszéljünk Madam Lil-lel
Szükséges: a 4. küldetés teljesítése
Megoldás: Menjünk az ivóhoz, ami előtt egy gnóm áll, és beszéljünk vele. Hosszas beszéd után megígéri, hogy ad nekünk 500-at, ha visszajövünk 5 nap múlva. Tehát várjunk 5 napot, majd térjünk vissza hozzá a pénzért.
További küldetés: 6. küldetés
Megjegyzés: Ugyanaz, mint a 4. küldetésnél.

6. Madam Lil megkér minket, hogy vigyünk el egy ajándékot Mrs. Halster-nek, aki Devonshire út 48. szám alatt lakik. Azt kell neki mondanunk, hogy a férjétől van az ajándék.
Hol találjuk: Madam Lil házában, közel a dokkhoz
Hogyan találjuk: Beszéljünk Madam Lil-lel
Szükséges: az 5. küldetés teljesítése
Megoldás: Csak vigyük el az ajándékot Mrs. Halster-nek, és automatikusan úgy tegyünk, mintha házhoz szállító fiúk lennénk.
További küldetés: 7. küldetés
Megjegyzés: Ugyanaz, mint a 4. küldetésnél, csak ez éppen akkor, ha férfi a karakterünk. Ha fickóval vagyunk, akkor azonnal megkapjuk a 7. küldetést.



7. Madam Lil megkér, hogy derítsük ki a hollétét a Szépség medáljának.
Hol találjuk: Madam Lil házában
Hogyan találjuk: Beszéljünk Madam Lil-lel
Szükséges: a 6. küldetés teljesítése-ha férfi, az 5.-ha nő
Megoldás: Egy ládában bukkanhatunk rá bárhol a világtérképen, vagy az egyik város boltjában.

8. Beszéljünk Mr. Wellhington-nal, hogy beléphessünk a Wellhington Gentlemen Club-ba.
Hol találjuk: Wellhington Gentlemen Club
Hogyan találjuk: Beszéljünk az őrrel
Szükséges: Ha nővel vagyunk
Megoldás: Menjünk az okmányirodába, és kérdezzük ki erről a népszámláló hölgyet. Ezután beszéljünk Mr. Wellhington-nal. Vagy fogadjuk el az ajánlatát, vagy öljük meg, vagy pedig lopjuk el tőle a szükséges iratot.
További küldetés: 9. küldetés

9. Egy különös ember a Wellhington-ban azt akarja, hogy vigyünk el egy iratot a Low Dervish házsor 36. szám alá.
Hol találjuk: Wellhington Gentleman Club
Hogyan találjuk: Beszéljünk a sötét elf Nobel-lel

Szükséges: be kell jutnunk a Wellhington Club-ba.
Megoldás: Csak vigyük el a levelet a megadott címre.
Megjegyzés: Ha megnézzük az iratot, láthatjuk rajta a „57 Mulligan Bone Alley" írást.

10. Mr. Plaugh arra kér, hogy a dokkoknál lévő raktárait szabadítsuk meg a patkányoktól.
Hol találjuk: A dokkok közelében
Hogyan találjuk: Beszéljünk Mr. Plaugh-gal, aki a raktár előtt áll
Megoldás: Először menjünk abba a raktárba, ami nyitva van, tisztítsuk meg a patkányoktól, szerezzük meg a kulcsot, majd a kulccsal nyissuk ki a másikat, és azt is tisztítsuk meg.

11. Mrs. Evelyn Garringsburg megkér, hogy találjuk meg neki az ellopott festményét, a Pizzaro által készített „Kerghan and Persephone"-t.
Hol találjuk: a Devonshire úton
Hogyan találjuk: Beszéljünk Mrs. Evelyn a Devonshire úton
Megoldás: Most felhasználhatjuk a 9. küldetésben kapott iratot, de a címzett egész biztosan megöl minket, ha elolvastuk. A másik mód a 12. küldetésben leírtak szerint. Egyébként a képet megtaláljuk a Mulligan Bone Alley 57. szám alatt.
További küldetés: 13. küldetés

12. Madame Toussade megkér, hogy vigyük el a kristálygömbjét Delores Boston-nak.
Hol találjuk: Madam Lil helye mellett
Hogyan találjuk: Beszéljünk Madame Toussade-del és kérdezzünk a festményről.
Szükséges: 11. küldetés
Megoldás: Vigyük el a kristályt Delores Boston-nak, akinek a háza az állomás közelében, a Tarant-i újság irodája mellett található. Térjünk vissza Madame Toussade-hoz, aki ekkor megmondja, hogy hol a festmény.
Megjegyzés: Ha befejezzük ezt a küldetést, akkor nem tudjuk a 13. küldetést, és ugyanez fordítva.

13. Delores Boston arra kér, hogy lopjuk el Madam Toussade kristálygömbjét.
Hol találjuk: Az állomás közelében
Hogyan találjuk: Beszéljünk Delores Boston-nal és kérdezzünk az üzletről
Megoldás: Lopjuk el a kristálygömböt, ez elég nyilvánvaló.
Megjegyzés: Ha teljesítjük ezt a küldetést, akkor nem lehet a 12. küldetést, és fordítva.

14. Mr. Wright, a szerkesztő szívességet kér, hogy vigyük el a fizetési okmányt Mrs. Halster-nek, aki Devoneshire és a Vermillion út sarkánál található.
Hol találjuk: Az újság irodájában
Hogyan találjuk: Beszéljünk Mr. Wright-tal
Megoldás: Beszéljünk Mrs. Halster-rel a fizetési okmányról. Majd térjünk vissza a fizetségért.

15. Thom Grak, egy eléggé kedélyes félork megkér, hogy találjuk meg Sir Matt de Cesare-t.
Hol találjuk: A park állomásnál
Hogyan találjuk: Beszéljünk Thom Grak-kal
Megoldás: Keressük meg Sir Matt de Cesare-t a Wellhington Gentlemen Club-ban, és beszéljünk vele.
További küldetés: 16. küldetés

16. Sir Matt de Cesare arra kér, hogy keressük meg neki a Ren'ar sziámi ikrek koponyáit, és vigyük el neki. Úgy hiszi, hogy valamelyik tarant-i raktárban lehet.
Hol találjuk: Wellhington Gentlemen Club
Hogyan találjuk: Beszéljünk Sir Matt de Cesare-vel
Szükséges: 15. küldetés
Megoldás: A raktár, amiről beszélt Mr. Plaugh raktárai közelében található. Az épületben egy ogre őrt és egy vérpatkányt is találunk, akik igen szívósak. Ha sikerült elintéznünk őket, kutassuk át a hordót és a konténert, hogy megszerezzük a koponyákat. Ezután beszéljünk Sir Matt de Cesare-vel.
Kapcsolódó küldetés: 17. küldetés

17. Meg kell keresnünk Arthur Tyron-t, és el kell vinnünk neki a koponyákat, amik bizonyítékul szolgálnak egy nagy összeesküvésre. A legutolsó ismert címe Black Root-ban volt.
Hol találjuk: Az úton a Wellhington Gentlemen Club közelében
Hogyan találjuk: Beszéljünk Sir Matt de Cesare-vel, mikor visszavisszük a koponyákat
Szükséges: A 17. küldetés teljesítése
Megoldás: Menjünk Black Root-ba, ahol Arthur háza délen található. Itt találunk egy iratot, amit miután elolvastunk, vigyünk el Sir Matt de Cesare, Tarant-ba. Menjünk Caladon-hoz, akinek a háza a második gyilkosság közelében van. Vigyük el neki a koponyákat, és beszéljünk vele.

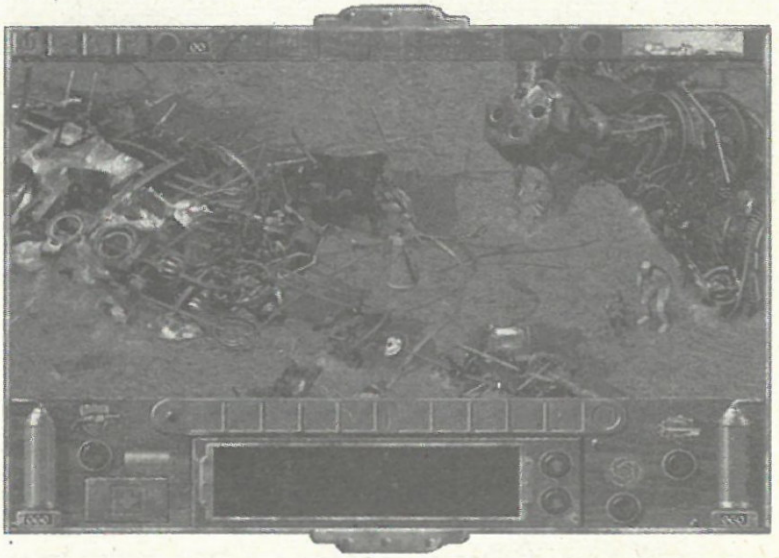
18. Találjunk megoldást Bates-nek, a gyárában lévő szabotázsproblémákra. A gyárat megleljük a Ten Hands Alley végén, és a szabotőrök állítólag kevéssel éjfél után szoktak lecsapni.
Hol találjuk: Bates háza előtt
Hogyan találjuk: Beszéljünk ott az őrrel
Szükséges: Teljesítsük a 2. fő küldetést
Megoldás: Menjünk be a gyárba a hátsó bejáraton, és várjunk éjfélig. A banditák be fognak teleportálni. Ekkor intézzük el őket, majd térjünk vissza reggel az őrhöz.
Megjegyzés: Ha elvállaljuk ezt a küldetést, akkor nem teljesíthetjük a 19. küldetést.

19. Cedric Appleby bevisz Bates házába, ha tönkretesszük Bates új gőzgépének prototípusát a gyárban. A gyárat megtaláljuk Ten Hands Alley végén.
Hol találjuk: Cedric Appleby házában

Hogyan találjuk: Beszéljünk Appleby-vel
Szükséges: A tolvajcéh tagjainak kell lennünk
Megoldás: Menjünk be a gyárba, és pusztítsuk el a gépet

20. Mrs. Cassandra Pettibone arra kér, hogy lopjuk el az elf sírkövet az új katakombából.
Hol találjuk: Tarant, a Kessington Bridge Station közelében
Hogyan találjuk: Beszéljünk az elegáns ruhát viselő hölggyel
Megoldás: Menjünk az elf katakombákhoz a térképen. Néhány sötét elf várakozik a bejáratnál. Ha elffel vagyunk, akkor elkerülhetjük a velük való harcot, de minden más fajút meg fognak támadni, így öljük meg őket. Kutassuk át a katakombákat, néhány jó cuccot találhatunk. De ne feledjünk elegendő helyet hagyni az invertory-ban a sírkőnek.
További küldetés: 1. küldetés tolvajként
Megjegyzés: Ezt a küldetést teljesítve választhatunk, hogy csatlakozunk-e a tolvajcéhhez, vagy sem.

21. Edward Willoughsby megkér, győzzük meg Farad király tanácsadóit, hogy Caladon csatlakozik az Egységes Királysághoz.
Hol találjuk: Tarant, az okmányirodában
Hogyan találjuk: Beszéljünk Willoughsby-vel
Szükséges: Magas meggyőző képzettség
Megoldás: ?
További küldetés: 22. küldetés



22. Heinrich Jenks azt akarja, hogy öljük meg Farad királyt.
Hol találjuk: Tarant, okmányiroda
Hogyan találjuk: Kedvesen beszéljünk Heinrich-kel
Szükséges: 21. küldetés
Megoldás: Menjünk Caladon dokkjához, és a közelben találunk egy faládát, ahol egy törpe vár ránk. Beszéljünk vele, és menjünk be a ládába, ahol a konyhában lévő emberrel beszéljünk. Ő ad nekünk egy kulcsot, amivel bejuthatunk a palotába. Kutassuk át a palotát, amíg egy törpe és két ogre őrt nem találunk. Öljük meg őket, és vegyük el a törpétől a király terméhez való kulcsot. Öljük meg a királyt.
Megjegyzés: Ha megöljük a királyt, akkor elszúrtuk a 21. küldetést, valamint Caladon egész városa ellenséges lesz velünk szemben.

23. Sebastian megkér, hogy öljük meg Darien Mog-ot. Ha visszatérünk, akkor ő is segít a mi saját küldetésünkben.
Hol találjuk: Tarant, a Kazánnál (Boil)
Hogyan találjuk: Beszéljünk Willoughsby-vel, aztán Sebastian-nal a Kazán bárjában
Megoldás: Darien Mog ugyanazon az oldalon lakik, ahol a bár is van. Menjünk be a házába, vagy a bejárati ajtótól kezdve küzdjük át magunkat, vagy a csatornából jussunk be. Végül öljük meg Darien-t.
További küldetés: 24. küldetés

24. Sebastian megkér, hogy öljük meg Pollock-ot. Visszatérve ő is segít a küldetésünkben.
Hol találjuk: Tarant, a Kazán
Hogyan találjuk: Beszéljünk Sebastian-nal
Szükséges: 23. küldetés
Megoldás: Pollock-ot a Kazán másik oldalán találjuk meg, ahol intézzük el.

Stillwater Village

1. Brigitte, Stillwater papnője megbíz minket azzal a feladattal, hogy találjuk meg az istennőjének, Geshtianna-nak ellopott bálványát.
Hol találjuk: Stillwater, a templomban
Hogyan találjuk: beszéljünk Brigitte-tel. A kinti oltár közelében álldogál.
Megoldás: A házban kicsit délre a várostól megtaláljuk a bálványt. Vagy lopjuk el a kulcsot, öljük meg, vagy beszéljük rá, hogy hozzájussunk a bálványhoz.
Megjegyzés: Kapunk egy áldást

2. Richard Leeks, a Stillwater-i kovács megkér, hogy találjuk meg a barátját, Cyrus-t.
Hol találjuk: Stillwater, kovácsműhely
Hogyan találjuk: Beszéljünk Richard-dal
Megoldás: Menjünk a város északnyugati részébe. Itt találunk egy különálló házat, s habár senki sincs odabent, de egy óriási lény lábnyomát megleljük. Kövessük a nyomokat a barlangba, ahol megtaláljuk a börtönbe zárt Cyrus-t. Szerezzük meg a kulcsot a lénytől, és szabadítsuk ki. Térjünk vissza Richard-hoz, hogy jelentsünk neki.

3. Gildor Nightwalk 1500 érmét fizet nekünk, ha átjutunk a halál szörnyein, és visszavisszük neki a nagy rubint.
Hol találjuk: Stillwater, a félszerzetes házban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Gildor-ral
Megoldás: Menjünk arra a helyre, ami a térképen megjelent. Ott szerezzük meg a rubint, és vigyük vissza neki. Portyázhatunk (prowling) is, ha elég magas ez a képzettségünk, vagy megölhetjük a szörnyeket, hogy némi exp-hez jussunk.

4. Myrth arra kér, hogy szerezzük meg a Stillwater-i óriás bőrét, cserébe Qintara fekvéséért.
Hol találjuk: Stillwater, egy házban, ahol elf van
Hogyan találjuk: Beszéljünk Myrth-tel
Szükséges: 7. fő küldetés elfogadása
Megoldás: Vagy öljük meg a szörnyet, vagy pedig lopjuk el a bőrt a Tarant-i múzeumból. Ahhoz, hogy megkapjuk ezt a küldetést, Myrth feltesz egy kérdést, amire ne válaszoljunk addig, amíg meg nem jelenik ez a választás: „I say I don't mind you asked, but I don't say to answer".

További küldetés: 5. küldetés
Megjegyzés: Ha közvetlenül Tarant-ból hozzuk el neki a bőrt, akkor nem kapjuk meg az 5. küldetést.

5. Fogjuk el a Stillwater-i óriást.
Hol találjuk: Stillwater, egy északkeleti házban
Hogyan találjuk: Beszéljünk a házban lévő személlyel
Szükséges: A 4. küldetés elfogadása
Megoldás: Menjünk a férfi által mutatott barlangba, és fogjuk el ott a kék nyulat. Ezután megkér, hogy ezt vigyük el a zoológushoz.
Megjegyzés: Ha teljesítettük a 4. küldetést, akkor ez a küldetés nem lesz elérhető számunkra.

Ashbury

1. Geoffrey Tarroland-Ashe arra kér, hogy segítsünk neki megoldani az Ashbury-i temető rejtélyét.
Hol találjuk: Ashbury, a temető előtt
Hogyan találjuk: Beszéljünk Geoffrey-vel
Megoldás: Menjünk a temetőbe, majd tovább a járaton, amíg el nem jutunk a zombikkal teli terembe. A terem közepén találunk egy drágakövet, amit vigyünk el Geoffrey-nek.
Megjegyzés: A sírokon kívüli zombi újra és újra feltámad, amiből némi exp-t szerezhetünk. Emellett lehetőség van rá, hogy Geoffrey-t felvegyük a csapatba.

2. Egy Theodore nevű fickó megkér, hogy szerezzük vissza neki a „technológiailag feljavított" páncélját az Ashbury-i tudóstól.
Hol találjuk: Ashbury, a 3 x 2 házak közelében, vagy pedig valamelyikben
Hogyan találjuk: Beszéljünk Theodore-ral
Megoldás: A tudós háza Theodore háza mellett van, vagy pedig ott, ahol Theodore nap közben tartózkodik. A házban intézzük el a „lényt", és menjünk le a csapóajtón. Odalent egy robot támad ránk, amit elég nehéz elintézni, vagy pedig jó portyázás (prowling) kell hozzá. Az is megoldás, hogy amikor leértünk egy dinamitot teszünk le, felmegyünk, és megvárjuk, amíg elintézi a robotot. Keressük meg a páncélt, valamint a vázlatot.

3. Öljük meg a három vaddisznót, amelyek megeszik Theo Brightstart kukoricatermését..
Hol találjuk: Ashbury, a farmhoz közeli házban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Brightstartt-al
Megoldás: Csak öljük meg a 3 disznót, amik azon a farmon vannak, ahol nincsenek nagy kövek.
További küldetés: 4. küldetés

4. Vigyük el az öt nagy követ Theo Brightstart földjéről.
Hol találjuk: Ashbury, a farmhoz közeli házban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Brightstart-tal

Szükséges: 3. küldetés
Megoldás: Vigyük el az öt követ a tárolóhoz.
Megjegyzés: Legalább 10-es erőnk kell legyen ahhoz, hogy el tudjuk vinni a legnehezebb követ (5000).

5. Ashbury polgármestere megengedi, hogy válaszoljunk az esti városi tanács találkozóján a feltett kérdésekre. A válaszoknak minél több embernek kell tetszeni.
Hol találjuk: Ashbury, városháza
Hogyan találjuk: Beszéljünk a polgármesterrel
Szükséges: Meggyőzés (persuasion) képzettség
Megoldás: Menjünk be a városházába, és fel a dobogóra. Helyesen válaszoljunk a feltett kérdésekre, és már teljesítettük is a küldetést.

Isle of Despair

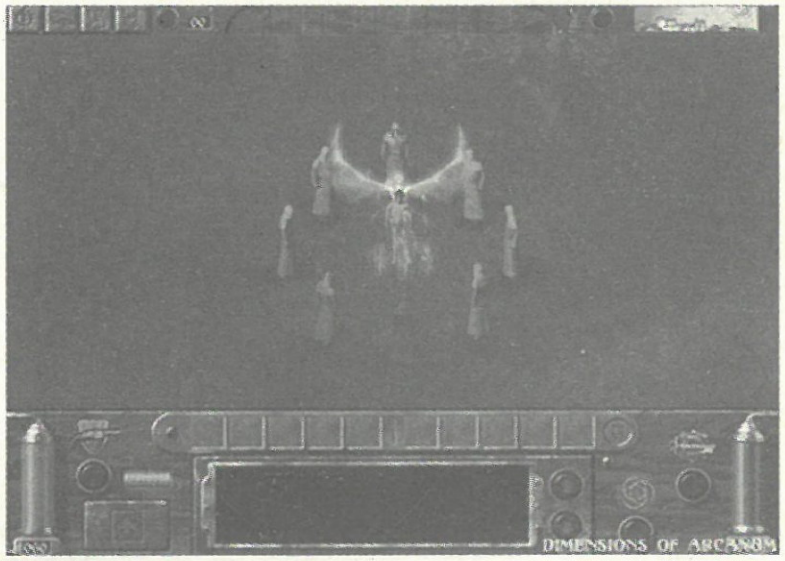
1. A város őre a szigeten megkér, hogy öljük meg a varázslatos szörnyet.
Hol találjuk: Isle of Despair, a város bejáratánál
Hogyan találjuk: Beszéljünk az őrrel
Megoldás: A szörnyet a várostól északra találjuk meg, ha átkelünk a vízen. Keressünk lábnyomokat, majd kövessük őket, míg meg nem találjuk a szörnyet. Öljük meg, és térjünk vissza a jutalomért.

2. Cynthia Boggs a segítségünket kéri, a sziget táborából való szökésben.
Hol találjuk: Isle of Despair, a városban
Hogyan találjuk: Beszéljünk az egyetlen nővel
Megoldás: Először menjünk a nők táborába úgy, hogy viseljük azt a tárgyat, amit Cynthia adott nekünk, különben megtámadnak minket. Beszéljünk a vezérrel, aki megkér, hogy segítsünk akkor Cynthia-nak a szökésben. Térjünk vissza Cynthia-hoz, és segítsünk neki a városból való kijutásban. Menjünk a táborba, és Cynthia elbúcsúzik tőlünk.

3. Norian megkér, hogy vigyünk el néhány dolgot egy Maximillian nevű férfinak.
Hol találjuk: Isle of Despair, a városban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Norian-nel, aki a bejárathoz közeli házban lakik
Megoldás: Beszéljünk Maximillian-nel a házában, ahová a világtérképen juthatunk el. Ő ad nekünk egy jegyzetet, amit vigyünk el Norian-nek.

4. Jones azt akarja, hogy szedjünk össze néhány dolgot az Árnyék-partról (Shade Beach). Hogyha tetszenek neki, akkor cserébe egy különös fegyvert ad nekünk.
Hol találjuk: Isle of Despair, a városban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Jones-szal
Megoldás: Menjünk az Árnyék-partra a világtérképen, és szedjünk össze mindent, amit találunk. Cseréljük el az ősi felszerelést a fegyverért.

5. Keressük meg a Cumbria-i Warner Pel Dar-t, és mondjuk el neki, hogy Maximillian még mindig a Kétségbeesés-szigeten él.
Hol találjuk: Isle of Despair, Maximillian házában
Hogyan találjuk: Beszéljünk Maximillian-nel és kérdezzünk a történetéről
Megoldás: Menjünk Dernholm-ba, és beszéljünk Pel Dar nevű nővel. Ekkor kiderül, hogy Warner már meghalt, és a hölgy a lánya. Kérdezzük ki Cumbria történetéről. Félbe kell szakítanunk, hogy beszéljen Maximillian-ról.



6. Mondjuk el a Kerék-klánnak Tharvald tartózkodási helyét a Kétségbeesés-szigeten.
Hol találjuk: Isle of Despair, a városban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Tharvald-dal a vezér házában
Szükséges: beszéljünk neki a Fekete-hegységbeli klánokról
Megoldás: A Kerék-klánnál a királynak beszéljünk Tharvald-ról.

7. Találjuk meg a "The Hands" című könyvet.
Hol találjuk: Isle of Despair, a városban
Hogyan találjuk: Beszéljünk a vezér háza előtti ogréval
Szükséges: Meggyőzés (persuasion) képzettség
Megoldás: A könyvet megtaláljuk a minket idehozó hajótól nem messze lévő ládában. Vigyük el az ogrénak.

Qintara

1. Mr. Winde arra kér, bizonyosodjunk meg róla, hogy az eltűnt elf vadász úton van hazafelé.
Hol találjuk: Qintara, a bejárat közelében
Hogyan találjuk: Beszéljünk Winde-vel
Megoldás: Menjünk a Bedokaan településre és beszéljünk a vezérrel, akinek kék a bőre. Ezután vagy az ő küldetését teljesítjük, vagy intézzük el az egész falut.
További küldetés: 2. küldetés
Megjegyzés: Ha elintézzük az egész falut, akkor egyikkőjüknél találunk egy kötelet, amivel ki tudjuk szabadítani az elfet.

2. Öljük meg a vadorzókat Kan Kerai-nek.
Hol találjuk: A Bedokaan faluban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Kan Kerai-vel, a vezérrel
Szükséges: 1. küldetés
Megoldás: Öljünk meg minden vadorzót a táborukban.
Megjegyzés: A vadorzók felajánlanak 1000 aranyat cserébe a Bedokaan falu helyéért. Ha eláruljuk, akkor az 1. és 2. küldetést nem teljesíthetjük.

3. Swyft arra kér, hogy vigyük el őt biztonságban Tarant-ba.
Hol találjuk: Qintara
Hogyan találjuk: Beszéljünk Swyft-tel
Megoldás: Csak vigyük el őt Tarant-ba.

4. Ellumnya megkér, hogy szerezzünk neki némi mithrillt a Kerék-klán barlangjaiból.
Hol találjuk: Qintara
Hogyan találjuk: Beszéljünk Ellumnya-val

Megoldás: Menjünk a Kerék-klánhoz, és kutassuk át a szörnyekkel teli járatokat, hogy megszerezzük a mithrillt, amit vigyünk aztán vissza Ellumnya-nak.

5. Távolítsuk el az embereket a Falcon's Ache-ből.
Hol találjuk: Qintara, az átjáró közelében
Hogyan találjuk: Beszéljünk Raven-nel, az elf hercegnővel
Megoldás: Menjünk Falchon's Ache-be, és ott beszéljünk a megfigyelők vezetőjével. Ha elég magas a karizmánk és meggyőzésünk (persuasion), könnyen el tudjuk őket tüntetni innen. Megemlítve Bates nevét, hasonló lesz az eredmény. Ha nem sikerül, akkor eresszük rá a kutyát, és mi szaladjunk el, aminek habár az lesz a vége, hogy meghalnak, de a végeredményt illetően ez mindegy.
Megjegyzés: Mi nem harcolhatunk a Falchon's Ache-ben, különben egy erős mágia elpusztít minket.

6. Whyper megkér, hogy gyűjtsünk be némi esszenciát a ritka Vol'ars Wisp-ből.
Hol találjuk: Qintara
Hogyan találjuk: Beszéljünk Whyper-rel
Megoldás: Kutassuk át a Fénysugár erdőt (Glimmering Forest), míg meg nem találjuk a kék szörnyet. Intézzük el, és vigyük el az esszenciát Whyper-nek. Ha nem akarunk mászkálni a világtérképen, akkor elmehetünk a Régi lagúnába (Old Lagoon), és ott öljük meg a Vol'ar Wisp-et, hogy begyűjthessük az esszenciát.

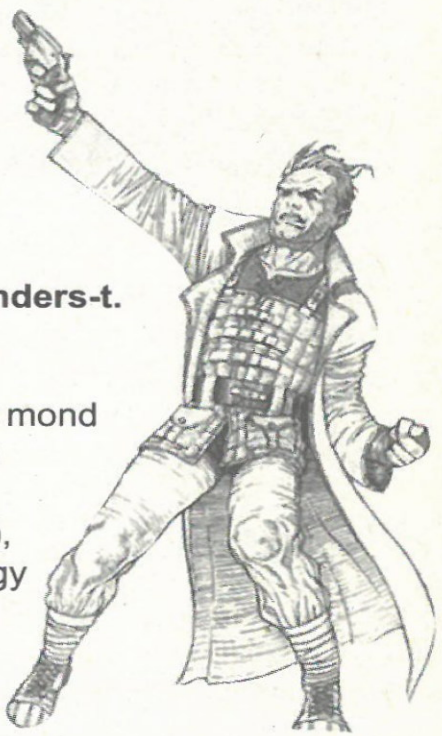
7. Biztosítsuk Jarmond szabadon engedését azzal, hogy megtaláljuk Wrath gyilkosát.
Hol találjuk: Qintara
Hogyan találjuk: Beszéljünk Jarmond-dal, az őrrel, megtaláljuk a halott testet
Megoldás: Vegyük magunkhoz az üveget a halott testtől, ezután menjünk abba a házba, ahol a zárt váza van (Ellumnya házának közelében). Várjunk estig, és nyissuk ki a vázát. Egy üres fiolát találunk benne, amit vigyünk el az őrnek, vagy pedig mutassuk meg annak a hölgynek, aki itt lakik. Ha van meggyőzés (persuasion) képzettségünk, akkor a nő elmondja a helyet, ahol Wrath öngyilkos lett. Mondjuk el az őröknek, és bár nem csak mi szabadítjuk ki Jarmond-ot, de féláron vehetünk italokat.
Megjegyzés: Miután teljesítettük ezt a küldetést, Jarmond-ot bevehetjük a csapatba.

Caladon

1. Lillian Misk megkér, derítsük ki, hogy ki volt az, aki felfedte a „Horror Among the Dark
Elves" – ami a férjéé volt – tulajdonosáról az információkat.
Hol találjuk: Caladon, a Misk házban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Mrs. Misk-kel
Megoldás: Keressük meg az útlevelet, ami a Misk ház egyik katedrájában van. Menjünk abba a házba, amit az útlevélben tüntettek fel. Vegyük magunkhoz a ládából a jegyzetet. Menjünk Tarant-ba, ott az okmányirodában kérdezzünk arról a személyről, akiről a jegyzetben írnak. Beszéljünk ezzel az emberrel, miután megtudtuk a címét. Menjünk vissza Mrs. Misk-hez, és számoljunk be a megtudtakról.

2. Arthur Tyron-nak szerezzünk bizonyítékot arra, hogy félogrékat „tenyésztenek" a „Félogre- szigeten".
Hol találjuk: Caladon, Arthur Tyron háza
Hogyan találjuk: Beszéljünk Arthur Tyron-nal
Szükséges: Tarant-i 17. küldetés
Megoldás: Menjünk a Félogre-szigetre, ahol a laboratóriumban vizsgáljuk át a széfet. Itt találunk egy könyvet, amit vigyünk vissza Arthur Tyron házába, de ekkor kiderül, hogy ő már nincs itt. Ehelyett egy gnóm vár ránk, akivel beszéljünk. Ezután vigyük el a könyvet a Tarant-i irodába.

3. Henderson főfelügyelő megbíz, hogy találjuk meg a Whytechuruch gyilkost.
Hol találjuk: Caladon, rendőrkapitányság
Hogyan találjuk: beszéljünk Henderson-nal
Megoldás: Menjünk az első gyilkosság színhelyére, ahol egy kis fémdarabot találunk. Menjünk vissza, és ezt mondjuk el Henderson-nak. Ekkor elmondja az új gyilkosság helyszínét. Menjünk be a Gomba fogadóba, a 2. szobába. Itt találjuk a zöld vérrel írt iratot. Vissza Henderson-hoz, és jelentsük, mit találtunk. Folytassuk a Tarant-i 21. küldetéssel. Térjünk vissza Henderson-hoz, aki megbíz, hogy menjünk le a csatornába. Kutassuk át, amíg meg nem találjuk az egyedül álldogáló elfet. Beszéljünk vele, majd öljük meg. Ne feledjük, hogy a tőr, amit szereztünk, adja meg az utolsó csapást.
További küldetés: Tarant-i 21. küldetés



4. Ryan Sanders arra kér, hogy öljük meg az apját, Jonathan Sanders-t. 1000 aranyat fizet, ha elvégeztük a munkát.
Hol találjuk: Caladon, a bárban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Ryan-nel, és egyezzünk bele abba, amit mond
Megoldás: Menjünk a Sanders házba, ami az első gyilkosságtól nem messze van, és öljük meg az apát.
Megjegyzés: Ha beszélünk Jonathan-nak a fiáról (meggyőzés nélkül), akkor ő ellenséges lesz, és szintén meg kell ölnünk, de a küldetést így elrontjuk. Ha visszatérünk Ryan-hez dupla fizetségért, akkor ő hívja az őröket.

5. David Wit azt akarja, tudjuk meg, hogy mi ölte meg a nyulait.
Hol találjuk: Caladon, a ház, ahol egy csomó nyulat látni
Hogyan találjuk: Beszéljünk David-del
Megoldás: Várjunk estig, amikor láthatjuk a lányát farkasemberré változni. Kövessük őt, és nézzük végig, ahogy megöl egy nyulat, majd térjünk vissza a szobájába, hogy lássuk miként változik vissza emberré. Ezután beszéljünk David-del.
További küldetés: 6. küldetés

6. Keressünk gyógyírt Cynthia Wit . farkasember átkára.
Hol találjuk: Caladon, a ház, ahol egy csomó nyulat látni
Hogyan találjuk: Beszéljünk David-del
Szükséges: 6. küldetés
Megoldás: Beszéljünk az egyik mágusmesterrel Tulla-ban. Tőle kapunk egy italt, ami meggyógyítja Cynthia-t, de cserébe 2000 aranyat kér. Fizessük ki, és vigyük el David-nek.

7. Keressünk bizonyítékot Hieronymous Maxint-nak, hogy az ő gépe nehezebb, mint a mostani légi masinák.
Hol találjuk: Caladon, egy ház a déli részen
Hogyan találjuk: Beszéljünk Hieronymous-szal
Megoldás: Vigyük el a kamerát neki, amit a léghajó lezuhanásánál találtunk.
Megjegyzés: Ha már odaadtuk a kamerát, hogy információhoz jussunk a gyűrűvel kapcsolatban Shrouded Hills-ben (ld. Shrouded Hills mellékküldetéseknél), akkor nem tudjuk befejezni ezt a küldetést.

8. Hadrian, az archeológus megkér, hogy hozzuk vissza neki a Nasrudin csontváz egy darabját.
Hol találjuk: Caladon, a Panarii templomban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Hadrian-nal
Szükséges: Előtte beszélnünk kell Alexander-rel
Megoldás: Menjünk a csatornába, és keressük meg az átjárót; tovább, amíg meg nem találjuk a koporsót. Vegyük el a koponyát, amit vigyünk el Hadrian-nak.

Rosebhorough

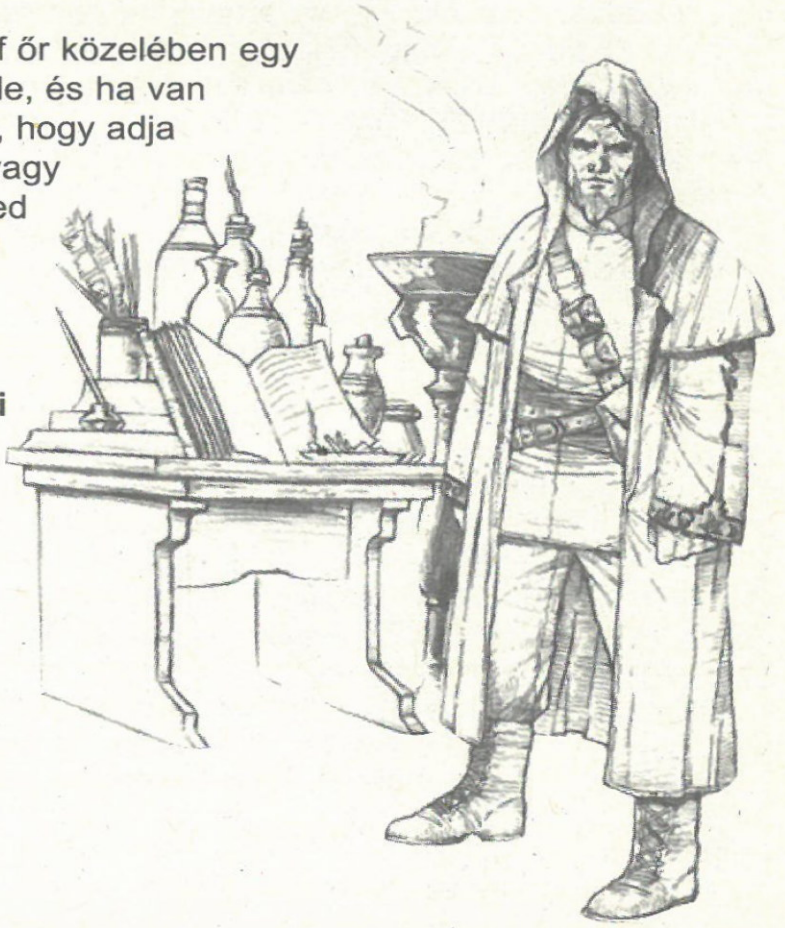
1. Trever Lynwood-nak, a Tarant-i lap újságírójának szüksége van egy fényképre a Lethe Wyvern-ről.
Hol találjuk: Roosebourgh, fogadó

Hogyan találjuk: Beszéljünk Lynwood-dal
Megoldás: Menjünk arra a helyre, amit Trever megjelölt a térképen. Ott keressük meg a szörnyet. Ha megtaláltuk, akkor használjuk a fényképezőgépet, amit Trever adott. Amikor a „klikk" hangot halljuk, akkor sikerült képet készítenünk róla. Vigyük vissza Trever-nek. Akár meg is ölhetjük a lényt, miután megszereztük a képet.
Megjegyzés: Tegyük a kamerát a gyorselérési helyre (quick-slot), hogy használni tudjuk.

Tulla

1. Szerezzük vissza a platinakelyhet Fa'al Kins labirintusából Herzord Munk-nak.
Hol találjuk: Tulla, a könyvtárban
Hogyan találjuk: Beszéljünk Herzord Munk-kal
Megoldás: Menjünk be a labirintusba, a bejárata az a kőkapu a tó közelében. Ne feledjük magunkkal vinni Fa'al Kins érméjét. Itt találunk egy ládát, amit teljesen fosszunk ki, mielőtt a kőhöz érnénk. Ahhoz, hogy kijussunk a labirintusból, meg kell érintenünk a terem közepén lévő követ azokkal a dolgokkal, amiket a ládában találtunk. A helyes sorrend: semmi, gyűrű, amulett,
sisak, csizma, kesztyű, tőr, minden. Ne feledjük el megkeresni a platinakelyhet. Ha megvan, menjünk ki innen, és beszéljünk Herzord-dal.

2. V'ed Eckes, a Víz mágia mestere Tulla-ban megkér, hogy szerezzük vissza a Víz Tisztaságának Drágakövét az acolyte-tól, aki Tulla kapui előtt várakozik.
Hol találjuk: Tulla
Hogyan találjuk: Beszéljünk V'ed Eckes-szel
Megoldás: Menjünk ki a városból, és itt az elf őr közelében egy ember technológus várakozik. Beszéljünk vele, és ha van meggyőzés képzettségünk, akkor rávehetjük, hogy adja nekünk a követ. Ha nincs, akkor öljük meg, vagy lopjuk el tőle, aztán vigyük vissza a követ V'ed Eckes-nek.



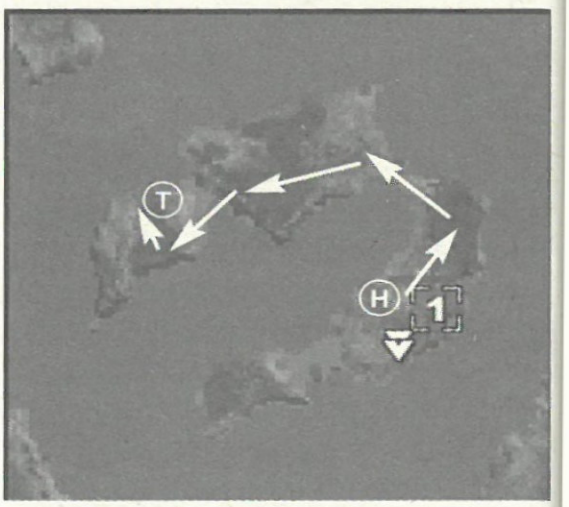
The Void

1. Arronax kiszabadítása a mágia alól, ami fogva tartja.
Hol találjuk: The Void
Hogyan találjuk: Beszéljünk Arronax-szal
Megoldás: Öljük meg az őröket, és a nagy férget, ami a termen kívül rejtőzik
Megjegyzés: Ezután Arronax csatlakozhat hozzánk.

MECHCOMMANDER 2

THE MECHWARRIOR® GAME OF TACTICAL COMMAND

1. Scouting Patrol

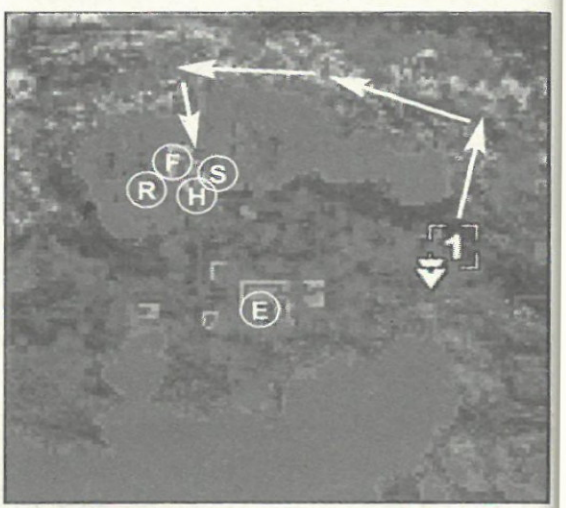


Kezdjük azzal a bevetésünket, hogy a kijelölt helyre vezetjük az egységeinket, ahol kapcsolatba lépünk a vezetésünkkel. Rövidesen megkapjuk az első célpontunkat, ami nem más, mint a hangár. A robbanásokat a banditák őrjárata is hallja, ezért végezzünk velük is. Innen utunk az északi szigetre vezessen, hogy elfoglaljuk azt. A következő szigeten derítsük föl az ellenséges erőket (ha kell, javítsuk ki robotjainkat) és likvidáljuk őket, majd a találkozási helyre vonuljunk.

Parancsok:

1.Megadott helyre megérkezni.
2.Hangárt elpusztítani /H/.
3.Banditák őrjáratát elpusztítani.
4.Elfoglalni az északi szigetet.
5.Elvezetni az egységeket a találkozási helyre /T/.

2. Base Gemini

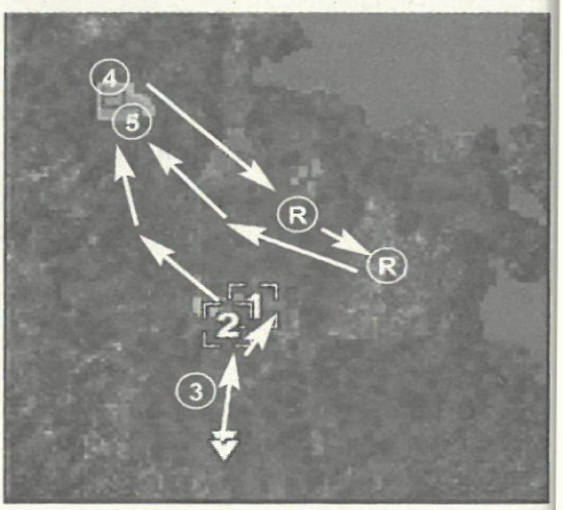


Vonuljunk észak felé, és a tavat megkerülve, a kis szigeteken keresztül mérjünk csapást a főhadiszállásra /FHS/. Ez természetesen csak akkor kivitelezhető, ha Jump Jetekkel rendelkező gépeket választunk a küldetéshez. Hogy teljesíteni tudjuk a második részküldetést, el kell foglalnunk a délebbre fekvő radarállomást /É/, mert csak így tudjuk megtalálni maradéktalanul az összes ellenséges egységet.

Parancsok:

1.Elfoglalni az utánpótlás raktárát.
2.Végezni az összes banditával, és a déli Gemini bázist is elfoglalni.

3. Mobile HQ



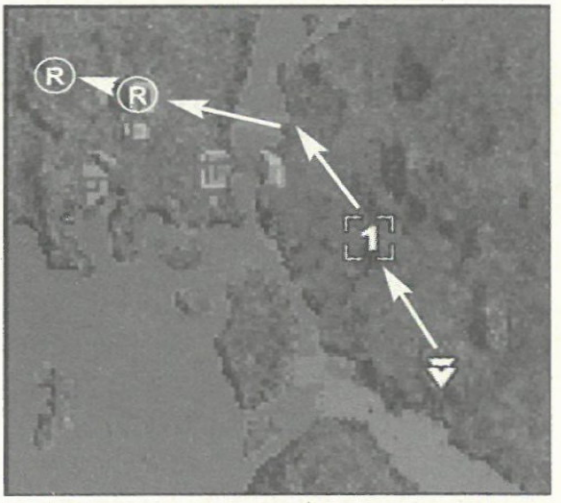
Induljunk északi felé, és az ellenőrző pontot támadjuk meg a dombról úgy, hogy az ágyúkat ne pusztítsuk el, hanem az irányító egységüket foglaljuk el. Az üzemanyagtartályokat messziről lőjük, mert rettentő nagyot robbannak - ezért célszerű ezzel a cselekedetünkkel addig várni, míg az ellenséges csapatok a közükbe érnek. Az ágyúk mellett várjuk be a konvojt és foglaljuk el a mozgó parancsnoki egységet. Innen ÉNy-ra folytassuk utunkat, ahol szintén a hegyről támadva (lehetőleg a lőszerraktárakra célozva) foglaljuk el a fegyvergyárat is. Rendezkedjünk be úgy, hogy egy megtorló csapásra számíthatunk valahol az előbb említett hely közelében. Ha ezt túléljük, akkor sikeresen befejeztük ezt a missziót.

Parancsok:

1.Felrobbantani az üzemanyagtartályokat.
2.Végezni mindenkivel, aki az ellenőrzőpontot védi.

3.Elfoglalni a mozgó parancsnoki központot.
4.A fegyvergyárat megszerezni.
5.Visszaverni a banditák támadásait.

4. Bandit Convoy

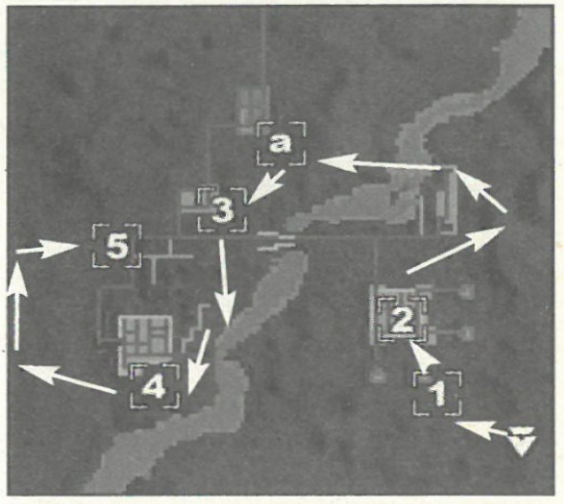


Megkaptuk a banditák konvojának utolsó ismert tartózkodási helyét, és a parancsot, hogy kutassuk fel őket s végezzünk velük. Miután ezt megtettük, az újabb parancs arra utasít bennünket, hogy a folyón átkelve foglaljuk el a fegyverraktárt. Lehetőleg ne a hídon keljünk át, mert azt erősen védik, hanem a folyónak a sekély szakaszán. Így a bázist oldalról tudjuk megtámadni. A sikeres támadás után még lőjük szét a völgyben elhelyezkedő lőszerraktárakat is, hogy a mellettük lévő Meckek ne árthassanak nekünk, amíg a megadott helyre vonulunk.

Parancsok:

1.A konvoj utolsó ismert tartózkodási helyére vonulni.
2.Elpusztítani a konvojt.
3.Elfoglalni a fegyverraktárt.
4.Kimenekítési pontra menni.

5. Liao rapid

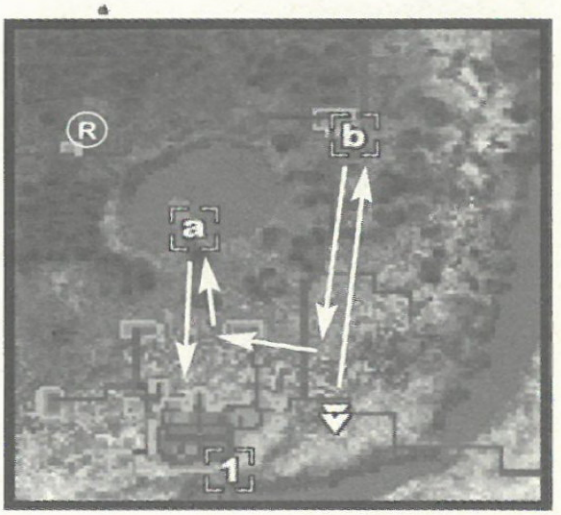


Az éjszaka sötétjében lopózzunk a falak közelébe, és robbantsuk fel az óriás tartályokat -lehetőleg akkor, amikor a legtöbben vannak mellette. Ezek után a bázis másik végében foglaljuk el a fegyver lerakatot. Ha ezek megvannak, akkor egy óriásit kerülve kelet felé, ismét a folyó sekélyebb részén keljünk át, ne pedig a hídon. Kutassuk fel az utánpótlást szállító kamionokat és zsákmányoljunk belőle. Innen menjünk délnek, hogy a következő településen elfoglalhassuk a szervizcsarnokot, az azt követőn pedig a börtönt. Ezek után már csak a kijelölt helyre kell mennünk, hogy kimenekítsenek bennünket erről a bevetésről.

Parancsok:

1.Megsemmisíteni az üzemanyag-tartályokat.
2.Elfoglalni a fegyverraktárt.
3.Megszerezni a szervizcsarnokot.
4.Irányításunk alá vonni a börtönt.
5.Kimenekítési pontra menni.
a.Az utánpótlást szállító kamionokat elfoglalni.

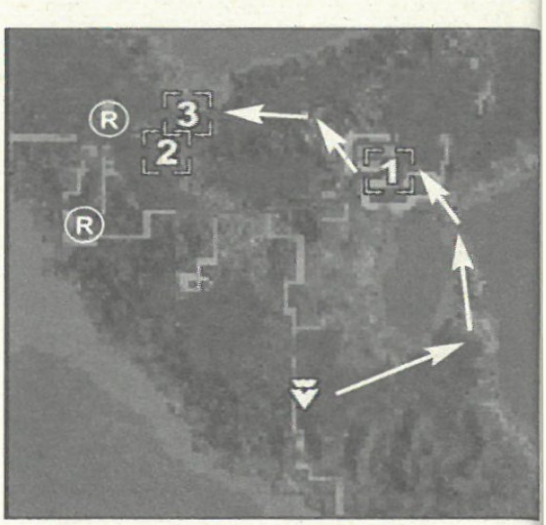
6. Base Aries



Amikor összeválogatjuk a bevetendő robotokat, legalább egy „sprintert" is válasszunk közéjük - mondom ezt azért, mert a földet érés után lóhalálában foglaljuk el az északon lévő rakétairányító bázist, majd ha marad még időnk, akkor a radarközpontot is (ami a félszigeten van). Sajnos elég gyorsan lerohannak minket, ezért ne felejtsük el, hogy a fő feladatunk megvédeni a főhadiszállásunkat. Legjobban úgy tudunk ellenállni a heves támadásoknak, ha a bázis falai mellől támadunk. Összességében négy támadást kell átvészelnünk.

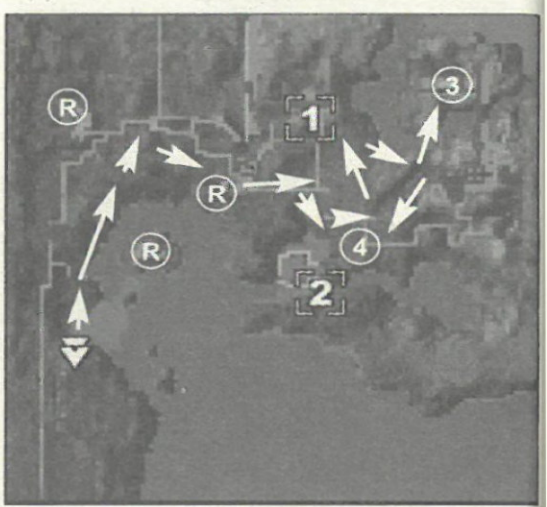
Parancsok:
1.Megvédeni a központi épületünket.
2.Visszaverni a támadásokat.
a. Elfoglalni a radarállomást.
b. Megszerezni a rakétairányító bázist.

7. Garrison



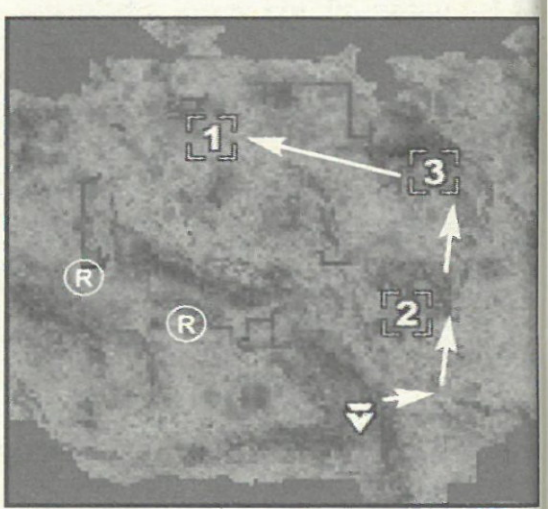
Arról a helyről ahová ledobtak minket, vonuljunk kelet felé, és (a félszigeten át) törjünk be a bázisra. Ott szálljuk meg a központi épületet, majd lőjük ki a tartályt a kerítés mellett. A keletkezett résen keresztül hagyjuk el a helyet, s kapaszkodjunk fel a hegyre. Északon, a dombok között haladjuk a vegyiművek felé úgy, hogy senkinek és semminek ne kegyelmezzünk.
Parancsok:
1.Elfoglalni Liao főhadiszállását.
2.Lerombolni a vegyiművet.
3.Kimenekítési pontra menni.
a. Az összes ellenfelet likvidálni.

8. Calymore



A szigeten lévő raktárépület elfoglalása után (Jump Jet!), az öböl mellett lévő hegygerincen vonuljunk az ellenőrző pontig. (A völgyben túl könnyű célpontok vagyunk.) Egy hirtelen támadással foglaljuk el a rakétákat irányító egységet és a raktárt. Innen menjünk le a kisebbik öbölhöz, hogy Claymore az óriási Mechjével csatlakozhasson a csapatunkhoz. Ekkor újabb utasításokat kapunk, miszerint el kell pusztítanunk a másodrangú repülőgép-irányító tornyot is. Az utasításoknak megfelelően először az egyes célpontot, majd pedig a hármasat semmisítsük meg.
Parancsok:
1.Elpusztítani az összes légiforgalmi tornyot.
2.Megkeresni Claymore Atlas Mechjét.
3.Lerombolni a BETA repülési irányító tornyot is.
4.Kimenekítési pontra vonulni.

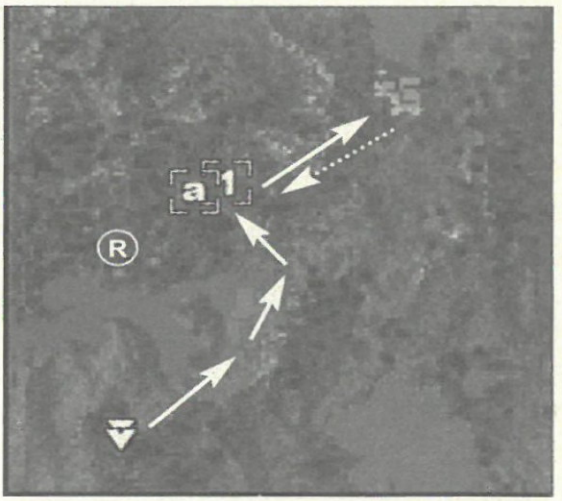
9. Headquarters



Első dolgunk az legyen, hogy megpróbálunk felkapaszkodni a hegygerincre, mert a völgyben kiszolgáltatottak vagyunk. Igyekezzünk észak-kelet felé haladni, hogy az üzemanyag-finomítót és a tartályait megsemmisíthessük. Onnan újabb jobb oldali kerülővel érkezünk meg a banditák központi épületéhez, amit meg kell semmisítenünk.
Figyeljünk arra, hogy az ellenállók vezérét is el kell pusztítanunk a parancs szerint. Ezek után már csak egy fegyverraktárt kell elfoglalnunk északon, hogy sikeresen befejezhessük ezt a küldetést.
Parancsok:
1.Megszállni a fegyverraktárt.
2.Felrobbantani a finomítót és a tartályokat.

3.A banditák központi épületét megsemmisíteni.
4.Megölni az ellenállók vezérét, aki a bázis mellett állomásozik.

10. Gulag

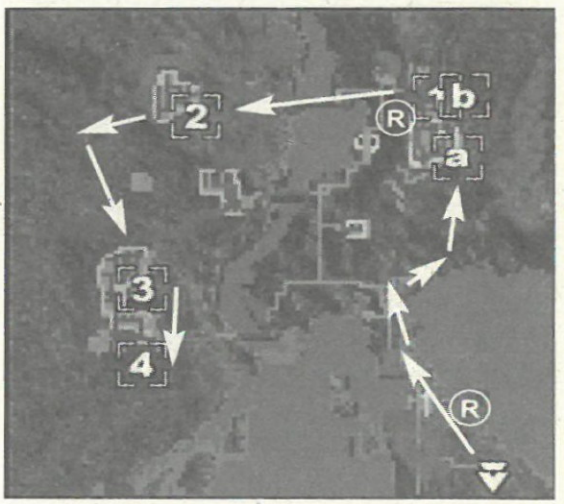


A tó mellett haladjunk észak felé, és a munkatábort körülölelő hegy nyugati oldalára kapaszkodjunk fel, hogy könnyebben rálőhessünk az ellenségeinkre. Ha végeztünk minden ellenséges egységgel, foglaljuk el a raktárakat és Steiner főhadiszállását. Tetteinknek hamar híre megy, és megtorlásképpen egy egységet küldenek ellenünk. Ekkor vonuljunk át a hegyvonulat másik szárnyára, majd a völgy felől érkező alakulatokat semmisítsük meg. Amerről ők jöttek, arra haladjunk mi is tovább, hogy a tengerparton lévő Steiner főhadiszállását elfoglalhassuk.

Parancsok:

1.Harcképtelenné tenni a gulág őrzőit.
a. Elfoglalni Steiner központi épületét.
2.Megsemmisíteni az ellenség utánpótlását.

11. Hijack

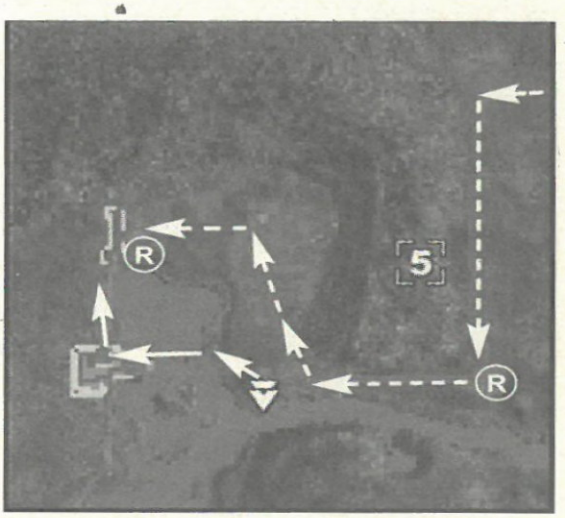


Hadd javasoljam, hogy a bevetendő csapatunkba válasszunk egy Raven vagy Mensen típusú Mechet. Mivel ezek a gépek nagyteljesítményű „radarvakítóval" vannak felszerelve, aminek köszönhetően láthatatlanok tudunk maradni a térképeken az ellenség számára. Rögtön az elején az legyen az első dolgunk, hogy megkaparintjuk a szigeten lévő raktárt. Aztán a vízparton végigvonulva oldalról törjünk be Davion bázisára, és raboljuk ki a raktárakat. Innen menjünk a géptemetőhöz és „élesszünk újjá" néhány szétbontásra ítélt robotot, s ha már ott vagyunk, akkor a fegyver lerakatot is vonjuk irányításunk alá. Esetleges szervizelések után keljünk át a folyón, hogy elfoglalhassuk Steiner fegyvergyárát. Ezek után már csak a délen lévő bázist kell bevennünk, és utána már vonulhatunk is a megadott találkozási pontra.

Parancsok:

1.Elfoglalni Davion fegyverraktárát.
2.Lefoglalni Steiner fegyverkészletét.
3.Megszállni Steiner bázisát.
4.Menekítési pont.
a. Az utánpótlás raktárait kifosztani Davion bázisán.
b. Ellopni Davion Mechjeit az újrahasznosítható telepről.

12. Killdeer



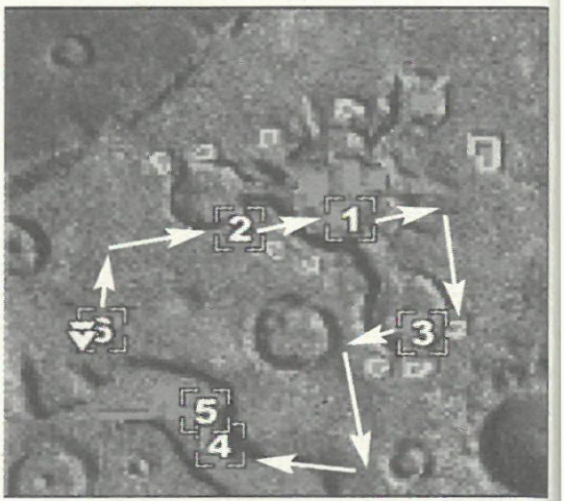
Ennek a küldetésnek is csak olyan robotokkal vágjunk neki, amik ugróképesek. A térképen a szaggatott vonal jelzi a konvoj útvonalát. Mielőtt elérnék a déli ellenőrzési pontot, előzzük meg őket és raboljuk el a készleteiket a raktárból. Ezek után ugráljunk át az öböl szigetein, hogy lerohanhassuk a túlparton fekvő bázist (DNy). Ha ezekkel is megvagyunk és kijavítottuk az esetleges sérüléseket, akkor vonultassuk fel az egységeinket az északi falhoz. Természetesen itt is az a cél,

hogy a rakétairányító egységet elfoglaljuk, mert azok is segítségünkre lesznek, amikor megérkeznek a konvojok. Nincs más dolgunk, mint várni, és időben hívni a szervizkamiont - hiszen véres ütközetekre számíthatunk. Miután megöltünk mindenkit, menjünk a hegyekben lévő kimenekítési pontra.

Parancsok:

1-4. Elpusztítani az A, B, C, D konvojt.
5.Kimenekítés.

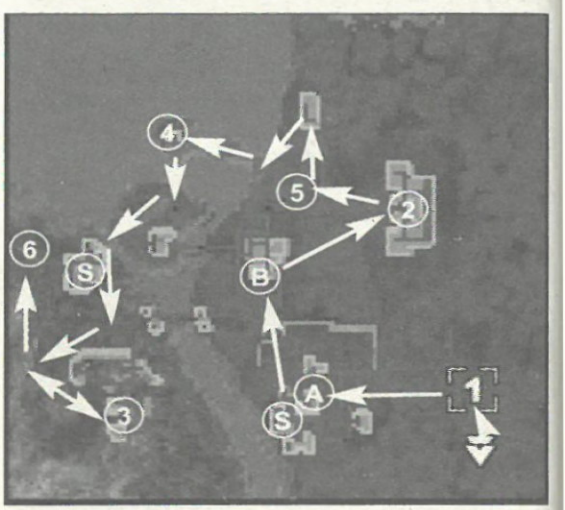
13. Eclipsed



Elérkeztünk ahhoz a pályához, ahol már nem elég jól kiválasztani a robotokat, hanem át is kell őket alakítani. Igyekezzünk gyors mozgású egységeket bevetni, amiket úgy felpáncéloztunk, ahogy csak tudtunk. Sajnos ezt legtöbbször csak a fegyverzet hátrányára tehetjük meg. De ez most annyira nem is baj, mert ebben a küldetésben nem fogunk lövöldözni a többi Mechre. Mondom mindezt azért, mert ha végig rohanunk az egész pályán, és csak annyira állunk meg, míg elpusztítunk egy célobjektumot, még akkor is csak jelentős veszteségekkel tudjuk túlvészelni ezt a bevetést. Összegezve az elmondottakat: szaladjunk, és csak arra lőjünk, amire nagyon muszáj.

Parancsok:

1.Lerombolni mindkét HPG átjátszó tornyot.
2-3-4. Elfoglalni a fegyvergyárakat.
5.Feldúlni Davion leszállópályáját.

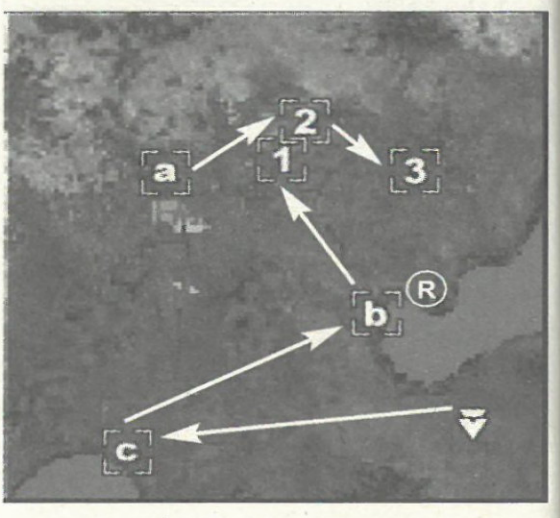


14. Orbital

Első parancsot teljesítve menjünk a tanácskozó teremhez a további utasításokért. A küldetésünk fő célja az lesz, hogy 3 rögzített és egy mozgó orbitális ágyút harcképtelenné tegyünk. A javasolt haladási útvonal: 1 a b 2 c4 3 6

Parancsok:

1.Megszállni a tanácskozótermet.
2- 3- 4. Megsemmisíteni az orbitális ágyúkat.
5. Elpusztítani a mozgó orbitális ágyút.
6.Kimenekítésünk helye.
a. Elfoglalni a radarközpontot. (Így könnyebben megtalálható a mozgó ágyú.)
b. Felrobbantani az üzemanyagtartályokat.
c. Birtokba venni az átjátszóállomást.
d. Minden ellenséggel végezni.



15. Legion

Ahogy megérkezünk a bevetés helyszínére, azt vesszük észre, hogy tőlünk keletre a szövetségeseink heves tűzharcba bonyolódtak az ellenségeinkkel. Siessünk hát a segítségükre. A csata helyétől nem messze van egy tanácskozóterem, amit el kell foglalnunk. Ha ez megvan, menjünk keletre és romboljuk szét a gyárakat, majd a mellettük lévő raktárakat raboljuk ki. Onnan forduljunk északra, és semmisítsük meg a légió tankjait. Nem messze a tankoktól egy ipari komplexum

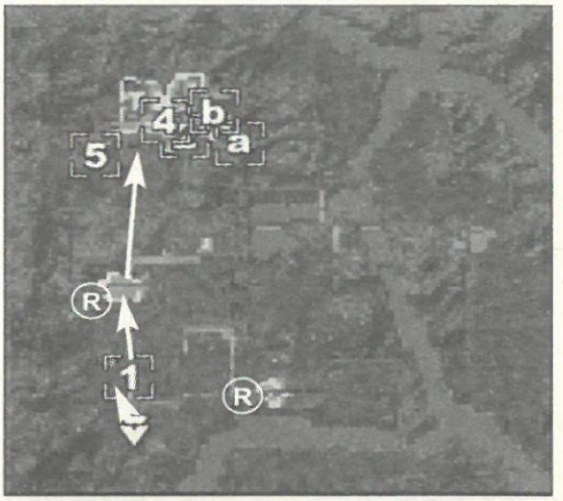
terül el, ami szintén a célpontjaink között szerepel. Ha ez is megvan, már csak a nyugatra lévő áramfejlesztőt kell megsemmisítenünk, és utána a kivonulási helyre sietnünk.

Parancsok:

1.Harcképtelenné tenni a légió tankjait.
2.Három ipari egységet lerombolni.
3.Menekítési pont.
a. Üzemképtelenné tenni az átjátszó torony generátorát.
b. Két gyárat megsemmisíteni.
c. Liao tanácstermét elfoglalni.

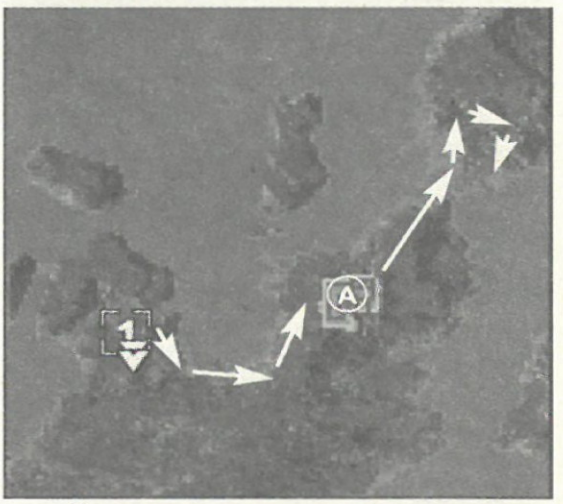
16. Base Hermes

Vegyük az irányt északnak, és foglaljuk el a radar központi irányító állomását. Tovább folytatván az utunkat, rakétavetőket és egy raktárt találunk. Mindegyiket foglaljuk el! Kapaszkodjunk fel a hegyre, és onnan támadva törjünk be a bázisra s mind a rakétavezérlő egységeket, mind a kaput működtető szerkezeteket vonjuk irányításunk alá. Davion központi épületét is foglaljuk el, és várjuk meg, míg az ellenséges csapatok a bázishoz érnek. A hegyről mérjünk megsemmisítő csapást rájuk, azután pedig menjünk a kivonulási helyre.



Parancsok:

1.Elfoglalni a radarbázist.
2.Minden fontosabb védelmi erőt likvidálni.
3.Megsemmisíteni az utánpótlást.
4.Megszállni Davion főhadiszállását.
5.Kimenekítési pont.
a. A védelmi ágyúkat irányító egységeket elfoglalni.
b. A kapukat működtető rendszereket az irányításunk alá vonni.

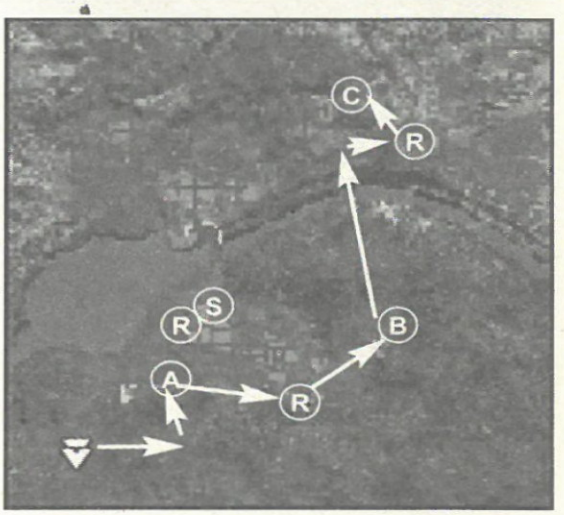


17. Honor Guards

Parancsba kapjuk, hogy kísérjük Jason Cho-t a találkozó pontjáig. Egy videó bejátszás tudatja velünk, hogy épségben megérkezett és ezért megkapjuk az újabb eligazításokat. El kell foglalnunk Steiner laktanyáját, majd a szövetségeseinkkel kell egyesülnünk az északi szigeten. Ezek után közös erővel pusztítsuk el a több hullámban érkező ellenséges csapatokat.

Parancsok:

1.Kísérjük Jasont az általa kijelölt találkozási pontra.
2.Iktassuk ki az összes ellenséges erőt.
a. Törjünk be Steiner bázisára.

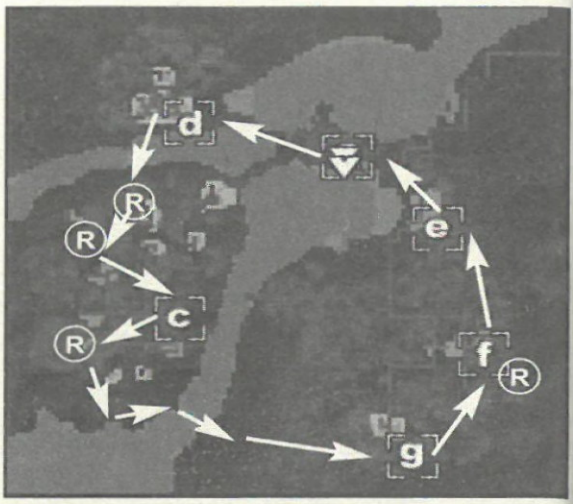


18. Bannikburg

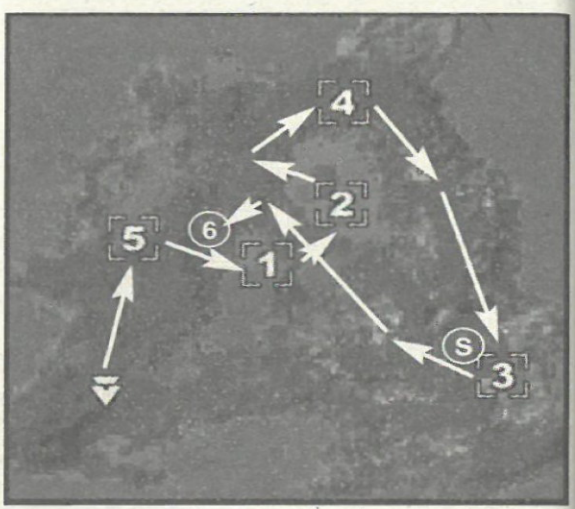
Túl későn érkezünk a városba. Az eredeti parancsunk az lett volna, hogy óvjuk meg a települést az ellenség támadásaitól, de már mindent elfoglaltak ami valaha a mi irányításunk alatt volt. Most már nem tudunk mást tenni, minthogy visszafoglaljuk a területeinket. Kezdjük a sort Davion bázisával, majd a város áramfejlesztője következzen és a folyó túlsó oldalán a radarállomás legyen az utolsó.

Parancsok:
1.Megóvni Bannikburgot az esetleges támadásoktól.
2.Elpusztítani Laio és Steiner összes egységét.
a, Visszafoglalni Davion főhadiszállását.
b. Visszafoglalni a város elektromos áram generátorát.
c. Visszafoglalni a radarállomást.

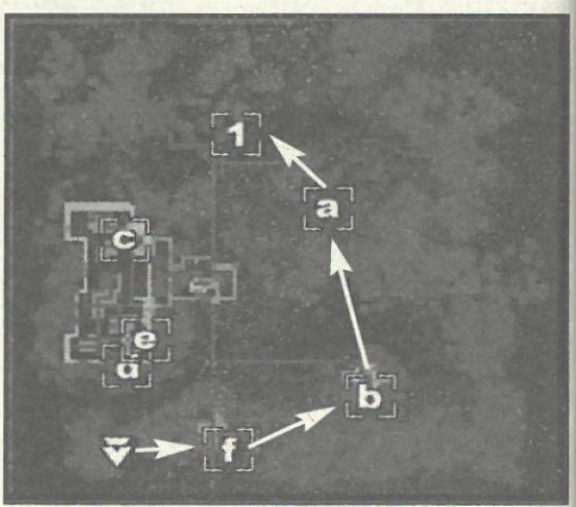
19. Mt. Cho
Javasolt haladási útirány: (a folyókon a sekélyebb gázlókat használva) d c g f e 2.
Parancsok:
1.1/3-át elpusztítani az ellenséges erőknek.
2.Kimenekítési pont.
a. b. Mindenkit megölni.
c. Elfoglalni Liao főhadiszállását.
d. Mindhárom generátort megsemmisíteni Liao bázisán.
e. Mindkét ipari komplexumot üzemképtelenné tenni.
f. Öt nehézbombázót felrobbantani.
g. Elfoglalni a fegyvergyárat.



20. Dropship
Vágjunk neki az ismeretlennek észak felé, hogy felkutassuk és elpusztítsuk a mozgó orbitális ágyúkat. Az első likvidálása után menjünk Davion leszálló egységéhez. Itt számítsunk némi meglepetésre, mert a vízből ellenséges gépek tűnnek elő egy szempillantás alatt. Innen a börtön felé tartsunk, majd a többi ágyút is semmisítsük meg. Ezek után térjünk vissza az első csapda helyszínére, mert onnan fognak kimenekíteni bennünket.
Parancsok:
1.Davion leszálló egységét elfoglalni.
2.Kimenekíteni a repülőegység személyzetét a börtönből.
3.Elpusztítani az orbitális ágyút.
4.Elpusztítani a mozgó orbitális ágyút.
5.Elpusztítani a mozgó orbitális ágyút.
6.Kimenekítési pont.
a. Mindenkit megölni.

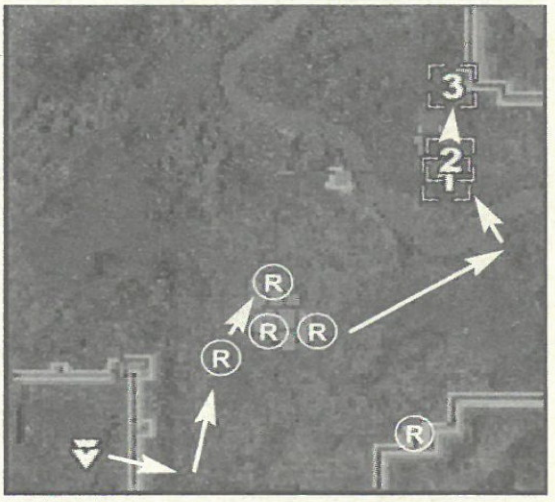


21. Scorpio
Ez az első olyan pálya a MC2-ben, amit időre kell teljesíteni. Az egész küldetésre mindössze 18 perc áll rendelkezésünkre, ezért az általam javasolt útirány a könnyebben teljesíthetők közé tartozik. Aki jobban szeretné kockáztatni az emberei életét, és versenyt rohanni az idővel, az megpróbálkozhat az összes parancs végrehajtásával is. f b a 1.
Parancsok:
1.Kimenekítési pont.
a. b. Munícióraktárakat felrobbantani.
c. d. Generátorokat üzemképtelenné tenni.
e. Elfoglalni a fegyvergyárat.
f. Lerombolni az ipari épületet.



22. Baxter's Gamblit

Rosszul sikerült a földet érésünk, mert egy bázis falai mögé dobnak le minket. Hogy minél kisebb veszteségekkel törjünk ki onnan, a déli falat romboljuk szét, és azon keresztül lépjünk le. Forduljunk északra, a kis településen foglaljuk el a raktárakat és javítsuk ki robotjainkat. Ezek után kerüljünk kelet felé, hogy a folyó sekély részén kelhessünk át. A túloldalon elit Mech-vadászokkal találkozunk, úgyhogy rendesen készüljünk föl az ütközetre. Ha végeztünk velük nincs más dolgunk, mint lerombolni a Laio palotát, s a megadott helyre vonulni.

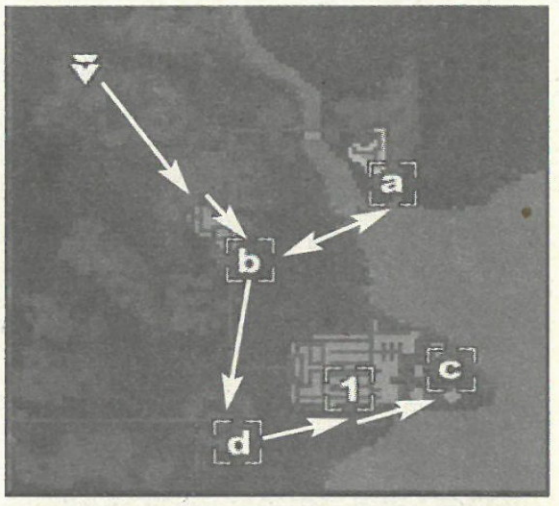


Parancsok:

1.Végezzünk Liao magasan képzett őrségével.
2.Romboljuk le a Liao palotáját.
3.Kimenekítési pont.

23. Startport

Az utolsó előtti pályán már nem tudok igazán bölcs tanácsot adni, vagy elfogadjátok az általam javasolt útvonalat, vagy mentek a belátásotok szerint. b a (kerülővel a folyón át) d 1 c (ahol több hullámban érkező támadásra kell berendezkedni)

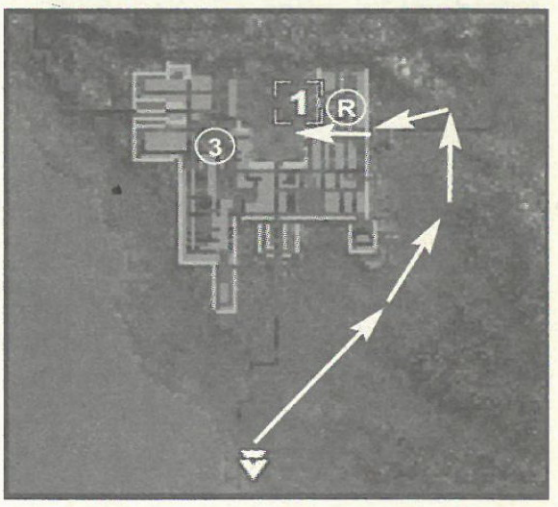


Parancsok:

1. Elpusztítani Steiner összes egységét a kikötővárosban.
a. Elfoglalni a radarállomást.
b. Megsemmisíteni Steiner őrjáratait.
c. Felrobbantani a landoló egységet.
d. Megszerezni a mozgó központi-irányító kamiont.

24. Operation Goliath

Kelet felől a szövetségeseink megtámadják az ellenséges bázist. Nekünk annyira kell igyekeznünk mindössze, hogy a konvoj végét legalább elérjük, ami a déli bejáraton keresztül közelíti meg az erődöt. Ezek után kellő távolságra a falaktól ott hatoljunk be, ahol már a szövetségeseink is megtették azt. A parancsnoki épület megsemmisítése után öljük meg Renardot is, majd vonuljunk a megadott helyre.



Parancsok:

1.Elpusztítani Steiner központi parancsnoki épületét.
2.Megölni Renardot.
3.Kimenekítési hely.

Jelmagyarázat:

D: szerelőcsarnok
R: raktár vagy rakományt szállító kamion
H: hangár
FHS: főhadiszállás
T: kimenekítési hely

Laclow

ORIGINAL WAR

Háború. Háború, mely után a béke vár. Talán. De a választ oly sokan nem tudják majd meg. Sőt, sokan még azt sem sejtik, s nem is tudják, hogy egykoron volt egy háború. Egy háború, évmilliókkal ezelőtt, két nemzet között. S hogy kik voltak ők? Amerika és Oroszország. Itt dőlt el minden. A múlt, a jelen, s a jövő.

Ezeket a gondolatokat keltette bennem az Original War fejlesztőinek munkája, mely rengeteg igen kellemes percet szerzett (és ki tudja, mennyi kellemetlent), amíg a monitor elé szegezett. Van benne valami, amitől hangulatossá válik. Valami a történetben, mely rákényszerít, hogy győzz, és sikerrel járj. Hősöket ismersz meg, és veszítesz el. De nem adod fel. Inkább életed végéig harcolsz.
Stílusát tekintve real-time stratégia, némi rpg fűszerezéssel. Persze ezt nem kell túl komolyan gondolni, mindössze annyiról van szó, hogy 4 fajta karakter típussal találkozhatunk a játékban. Az egyik a katona (soldier), őt követi a műszerész (mechanic), a mérnök (engineer) és végül a tudós (scientist). Feladatukat tekintve mindannyian létfontosságú tulajdonságokkal rendelkeznek. A katonát természetesen a harcokban fogjuk megfelelő aktivitással alkalmazni. A műszerész a járművek gyártásánál, illetve azok javításánál lesz alkalmazható. A tudóst fogjuk a legtöbb feladatra használni, mivel képes a gyógyításra, az állatok megszelídítésére és a kutatások lebonyolítására. Végül pedig jöhet a mérnök. Ő általa fogunk építkezni, és nyersanyagot begyűjteni. Csapatunk minden tagja képes bármelyik tulajdonságot első számú prioritással ellátni, ehhez viszont szükségesek a megfelelő épületek. A barracks által válhatunk katonává, a laboratóriumban képezhetünk tudósokat, a raktárakban mérnököket, és a gyárakban pedig műszerészeket. Minden misszió után tapasztalati pontokat kapunk, melyekkel növelhetjük valamely tulajdonságunkat.
Térjünk át a játék látványvilágára. A megjelenítés 2D-s - már csak azért is említem ezt meg, mivel irreálisnak tartom a gépigényt a látványhoz képest. Nagyon gyakoriak voltak az akadások a játék végén, amikor 5-10 harci jármű jelent meg egyszerre a képernyőn. Nevetséges. Véleményem szerint nem ártott volna még egy kicsit dolgozni ezen a motoron. Beszéljünk inkább a zenéről, amely kellemesnek mondható, de 4-5 órányi játék után a sírba tud kergetni. Viszont ami nagyon tetszett, hogy harc közben a zene alkalmazkodik a történtekhez, ez igazán pozitív.
A missziókban végrehajtandó

feladatokat ajánlom mindenki figyelmébe, hisz változatos s nem csak pusztítanunk kell (sőt szinte alig...). De nem akarom lelőni előre a jól kidolgozott történeti szál csattanóit.

Következzék hát a történet a háborúról, melynek következményeit ép ésszel fel sem foghatjuk.

Mission 1: „Surprise Party"

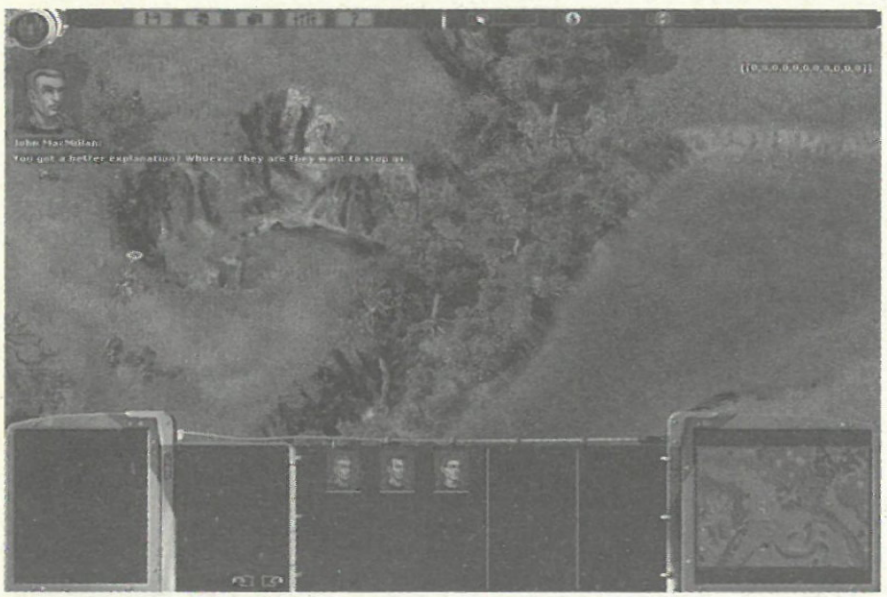
John Macmillan bőrében fogjuk átélni eme kalandot. Induláskor szerény személyünk, illetve társunk (akit egy hölgy alakít), a térkép észak nyugati sarkában találjuk magunkat. Feladatunk igen egyszerű. Keressük meg az EON-t (ez egy időgép, mellyel 2 millió évet fogunk visszarepülni az időben). Kiindulási pontunktól keletre található a szerkezet, ahol már egy kisebb csapat vár ránk. Némi beszélgetés után mindannyian belépünk a gépbe, és ezzel kezdetét veszi a kaland.

A következő pillanatban egy idegen terepen találjuk magunkat, egyes egyedül. Ez igen furcsa. Társainkat nem találjuk sehol. Először dél-nyugat irányába induljunk, lassan a földhöz lapulva. Pár méter megtétele után találkozunk az egyik katonámmal. Végre nem kell egyedül felderítenünk a terepet. Hasonló testhelyzetben másszunk vissza abba az irányba, ahonnan jöttünk. Előttünk egy út található, melyen orosz tankok járőröznek. Kihasználva a rést rohanjunk át az út másik oldalára, s folyassuk utunkat észak-keletre. Menet közben egy újabb sráccal találkozunk, így immár hárman menekülünk az őrjárat elől. A kijárat pont előttünk van a sarokban, melyet két katona őriz. Könnyedén szedjük le őket, s rohanjunk a menedék irányába.

Mission 2: „Stealing The Steel"

Rögtön az induláskor 6 főre gyarapodunk, ez jó hír, hisz sok tennivalónk lesz. Azonnal észak felé vegyük az irányt, ahol egy tudóssal találkozunk, aki legnagyobb örömünkre beáll a csapatunkba – így segítségével kezelni tudjuk a sebesülteket. Utunkat dél-keletre folytatjuk. A folyó túloldalán található kis szigeten, a ruszkik épp egy amerikai katonát készülnek kivégezni. Szerencsére épp időben érkeztünk, gyorsan intézzük el a merénylőket, majd a tudós segítségével gyógyítsuk meg az újonnan szerzett sebesült társunkat. Feladataink között szerepel az orosz bázisok elfoglalása. Elsősorban a keleti oldalon elhelyezkedő kisebb bázist vegyük célpontba, az itt állomásozó katonákat gyorsan likvidáljuk. Sebességünk gyümölcse két tank, melyek segítségével máris könnyebb lesz lerohanni az északon található orosz állomást. Katonáink keletről, tankjaink pedig délről támadnak. Gyors győzelmet arattunk, most már csak az utasítást kell megvárnunk.

Mission 3: „Breaking Through"
Andy-vel való beszélgetésünk után ki kellett választanom öt olyan embert, akiket alkalmasnak találtam a misszió végrehajtására. Feladatunk nem más, mint áttörni az északon található orosz védelmi vonalon. A jelet Andy fogja megadni. A válogatás után nyugati irányba induljunk, ahol egy bázist kell megtalálnunk. Menet közben egy tankkal és két járőrrel futunk össze, de szerencsére túlerőben vagyunk, így gyorsan túljutunk az általuk okozott problémán. Néhány méterrel arrébb megtaláljuk a bázist, ahol még néhányan csatlakoznak is hozzánk. Gyűjtsük össze a környéken található nyersanyagot, építessünk egy laboratóriumot és egy gyárat, s fejlesszük ki a napelemes autót. Ezek után már nem kell az üzemanyag-hiány miatt gyalogszerrel begyűjtenünk az építkezéshez szükséges anyagot! Menet közben aztán megkapjuk a jelet Andy-től, irány észak! Néhány járőrrel találkozunk, gyorsan intézzük el őket, s ahogy elértük az északi határvonalat, máris nyert ügyünk van! Egy lépéssel közelebb jutottunk a végső célhoz.



Mission 4: „Baptism by Fire"
Kezdetben az északi bázison tényked ünk, viszont rövid időn belül ellenséges támadásokkal kell szembenéznünk - védelmünk kiépítése után könnyedén védekezhetünk ezek ellen. A dél-nyugati sarokba megérkeznek a csapattársaink, kimentésük egyelőre lehetetlen. Úgy döntöttem, hogy egy ideig hagyom őket ott, ahol vannak, viszont arra utasítsuk őket, hogy feküdjenek a földre, így nehezebben veszik őket észre a járőröző katonák. Mindenképpen támadnunk kell, ehhez viszont szükséges néhány felfegyverzett jármű. Ezek elkészítése után (machine gun), megkezdődött a roham. Első számú célpontunk a nyugati oldalon helyezkedik el, s igen erős a védelme. A dél-nyugati csapatunknak adjunk lehetőséget a kibontakozásra, ők a támadás közben hátulról vegyék célba az ellenséges erődítményt! Rengeteg ember veszett oda, és némileg attól tartottam, hogy már nem fog sikerülni a déli bázis megsemmisítése. Csak egy dolgot tehetünk: kerüljük meg északon a megmaradt emberekkel, és keletről vegyük célba a bázist. Nem szabad kapkodnunk, folyamatos támadásokat intézzünk a lövegtorony ellen, de így is igen gyakran kell visszavonulnunk, hogy meggyógyítsuk sérült embereinket. Kitartásunknak meg lesz a gyümölcse, betörhetünk a bázis szívébe. Itt semmisítsük meg az energiáért felelős épületeket, így az oroszok védelmének annyi. Innentől kezdve könnyű a dolgunk, pusztítsunk el mindent, ami csak a szemünk elé kerül.

Mission 5: „Soul Of The Apeman"
Végre egy kis pihenés. Semmi különlegeset nem kell tennünk, mindössze meg kell szelídítenünk néhány majmot. Persze ez sem megy olyan könnyen. Fel kell építenünk egy

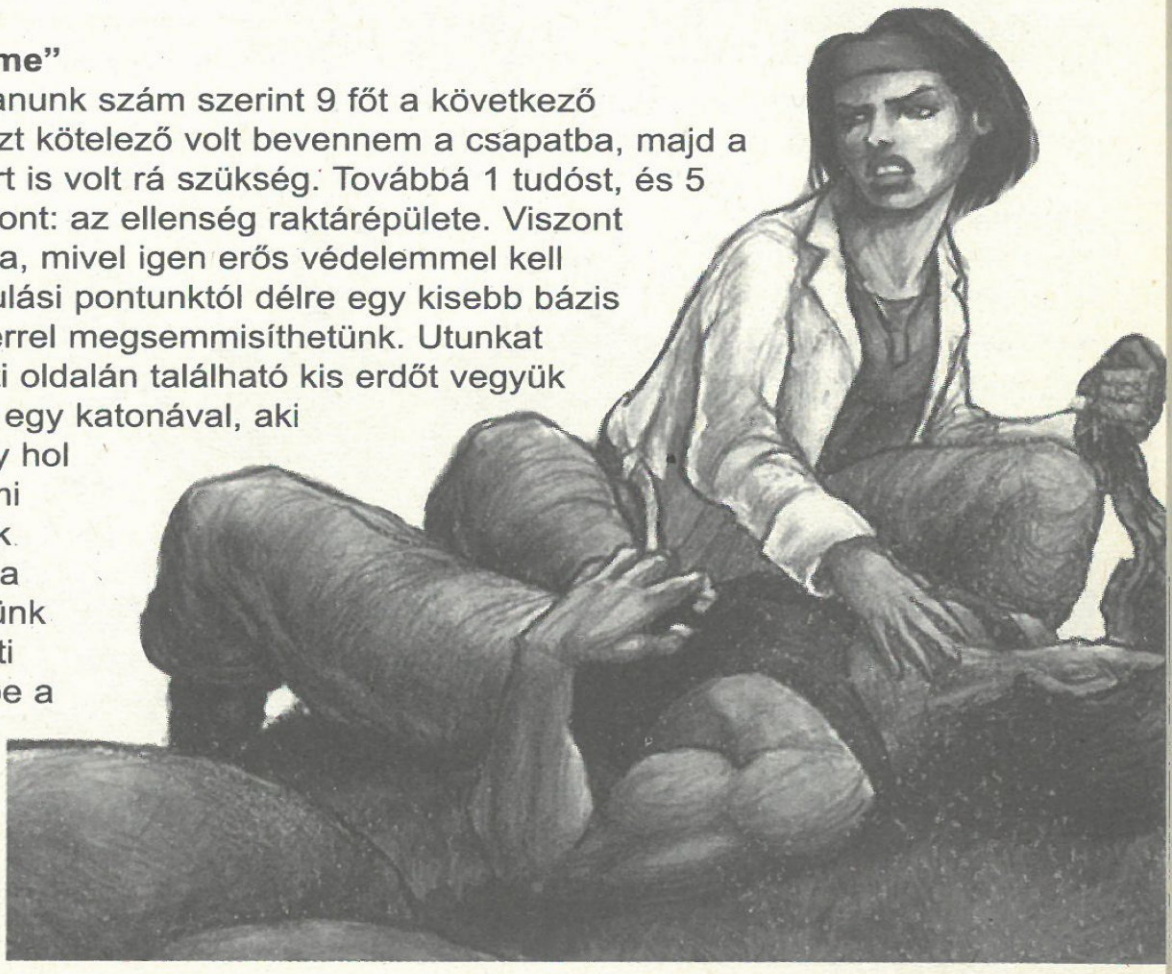
bázist, majd egy laboratóriumot. Ki kell fejlesztenünk azt a technológiát, mellyel képesek vagyunk kommunikálni a majmokkal. Ha ezzel megvolnánk, akkor induljunk el felkutatni leendő társainkat, lehetőleg ne egyedül, mert néha támadóan lépnek fel ellenünk. Viszont ha többen irányítjuk rájuk újonnan megszerzett képességünket, akkor több esélyünk lehet arra, hogy megbarátkozzanak velünk. Szedjünk össze 5 majmot, majd vigyük őket a laborba. Itt lehetőségünk nyílik rá, hogy mérnököt képezzünk belőlük. Amire azért oda kell majd figyelnünk, hogy ők csak segíteni tudnak az építkezéseken, önállóan nem képesek belekezdeni egy folyamatba. Ha ezzel megvolnánk, akkor már csak két dolgunk van: kifejleszteni a radart, és építeni egy olyan járművet, mely egy radarral van felszerelve. Ha kész vagyunk, máris vágtathatunk tovább a következő helyszín felé.

Mission 6: „From The Future With Love"

A feladat túl könnyűnek látszott, és idővel be is igazolódott, hogy ez csak a látszat! Gyorsan építsük fel a bázist, és fejlesszünk ki minden lehetséges tudományt. Folyamatosan a védelemre koncentráljunk, ne foglalkozunk a délen portyázó orosz haderővel. Nyugaton, illetve keleten kézi lövegtornyokat helyezzünk el. Mindemellett folyamatosan gyűjtsük a nyersanyagot, hiszen a mission objective-et figyelembe véve 350 egységnyit kell belőle összegyűjteni. Ez nem túl nehéz, de mégis nehezíti az állandó orosz roham. Szerencsére erre a feladatra van 50 percünk. Miközben a küldetés céljára figyeltem, egy légiós került bázisunk közelébe. A neve Kurt Scmidt. Rövid párbeszéd után távozik, de egy furcsa megérzés azt súgja a fülembe, még találkozunk ezzel az emberrel. Amint letelt az 50 perc, máris véget ért eme küldetés is, persze csak abban az esetben, ha összeszedtük a kért mennyiségű nyersanyagot.

Mission 7: „Payback Time"

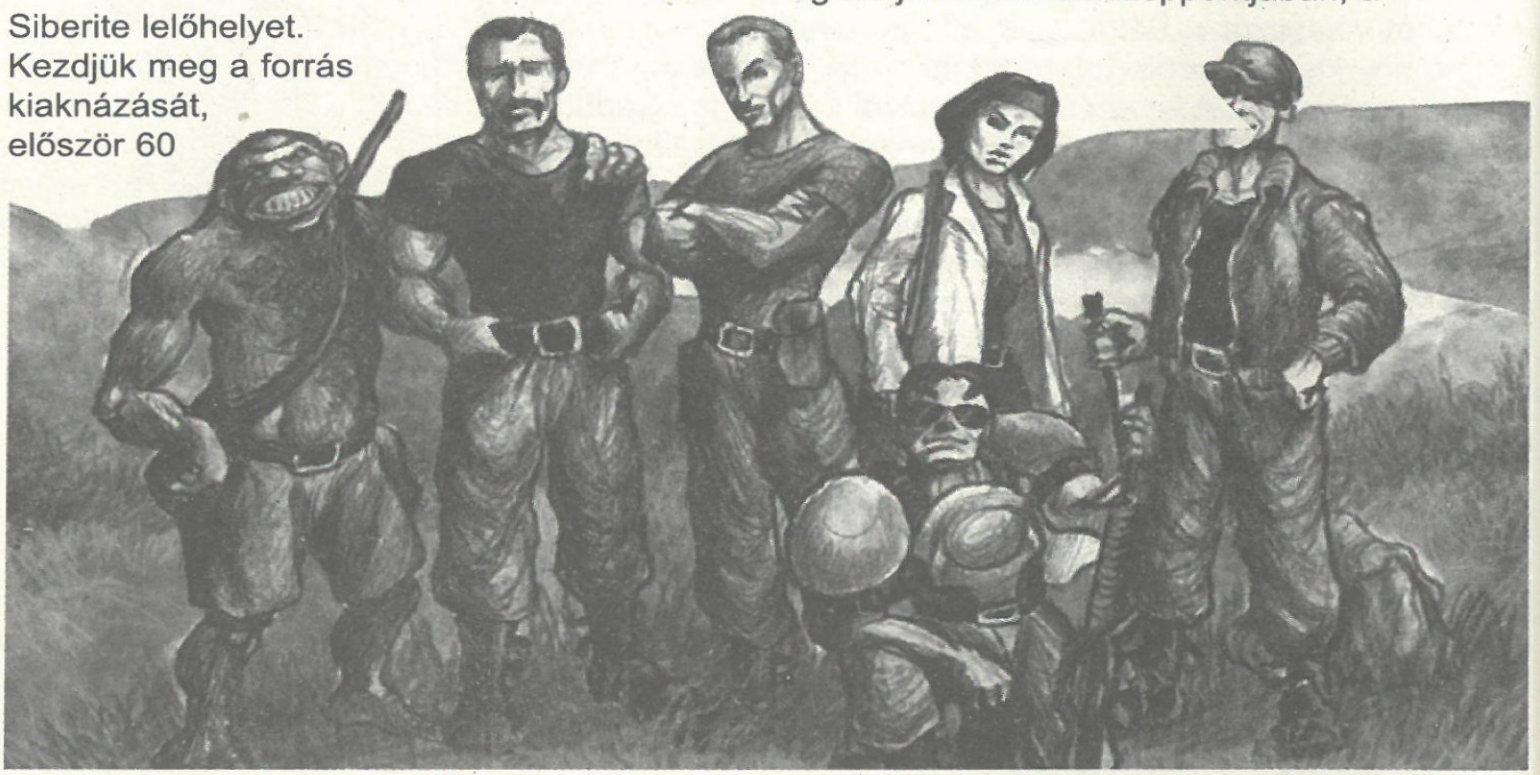
Ismételten ki kell választanunk szám szerint 9 főt a következő küldetéshez. 3 műszerészt kötelező volt bevennem a csapatba, majd a misszió után kiderül, miért is volt rá szükség. Továbbá 1 tudóst, és 5 katonát válasszunk. Célpont: az ellenség raktárépülete. Viszont akad egy kisebb probléma, mivel igen erős védelemmel kell szembenéznünk. A kiindulási pontunktól délre egy kisebb bázis található, amit könnyűszerrel megsemmisíthetünk. Utunkat folytatva, a térkép nyugati oldalán található kis erdőt vegyük célpontul. Itt összefutunk egy katonával, aki megmutatja nekünk, hogy hol helyezkednek el a védelmi tornyok. Ezen információk birtokában kerül sor arra a döntésre, hogy visszatérünk északra, majd innen keleti irányba haladva, törünk be a bázisra. Nem kerülünk szembe túl nagy ellenállással. Most már egyértelmű, miért is volt szükség műszerészekre. A járműveket



folyamatosan javítani kell, ezért köteleznek bennünket arra, hogy vigyünk magunkkal néhányat. Miután a keleti oldal szélét elérjük, máris délnek haladjunk tovább. Nem sokkal később egy elágazáshoz érünk. Szálljunk ki a járműveinkből, és gyalogosan hatoljunk egyre beljebb. Elsőként az energia blokkokat lőjük szét, ezzel megbénítjuk a védelmet, és könnyedén megtámadhatjuk a raktárt. Feladatunk teljesítése után hagyjuk el a bázist, és az északi kijárat felé meneküljünk.

Mission 8: „Natural Born Heroes"
Már a misszió címe is sejtet valamit. A helyszín teljes mértékben megegyezik a 4. misszióéval. A ruszkik visszatértek, így hát szükséges némi tisztogatás. Kezdetben a védelemmel foglalkoztam és próbáltam elegendő nyersanyagot összeszedni ahhoz, hogy ütőképes hadsereget kovácsoljak magamnak. Az idő igencsak sürget. Az oroszok gyakori támadásokkal hívják fel magukra a figyelmet. Én viszont még nem készültem fel a támadásra. Északról segítségünk érkezik, ámbár ők még inkább sürgetnek bennünket. 5 percet kérek még tőlük, amit meg is adnak. Viszont ha nem támadunk a kért időn belül, máris elveszik tőlünk a parancsnokságot. Kénytelenek vagyunk támadni. Nyugati irányból hajtsuk végre a támadást, lassan de biztosan haladjunk előre. Amint áttörjük a védelmi vonalaikat, azonnal vessük be magunkat a bázis központjába. A legfontosabb feladatot mindenképpen el kell végeznünk: senki nem juthat ki élve a bázisról! Ha ez megtörténne, azonnal elveszítenénk a küldetést.

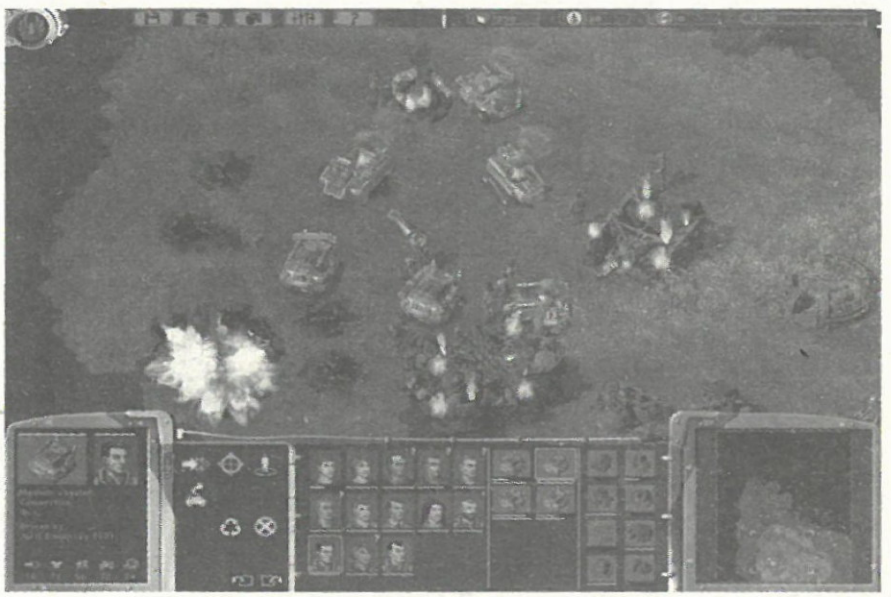
Mission 9: „Siberite"
A küldetésünket a térkép északi oldalán kezdjük. Jelen pillanatban a legfontosabb a bázis felkutatása lesz, ami nem túl nehéz feladat. Déli irányba kezdjük a keresést, és szerencsére hamar rá is találunk a fentebb említett támaszpontra. Itt még néhányan csatlakoznak hozzánk, és ez által máris ütőképes hadsereggel rendelkezünk. Fel kell készülni az esetleges támadásokra, amelyek igen hamar be is következnek. A tudósunk által azonnal megtaláljuk a bázis középpontjában, a Siberite lelőhelyet. Kezdjük meg a forrás kiaknázását, először 60



egységnyire volt szükség. Amint ezzel végzünk, szállítsuk el az északi kiindulási pontra, majd folytassuk a bányászatot. Most már 150 egységnyire van szükség. A munka gyorsan folyik, egyetlen feladatunk van már csak: megvédeni a bázist, amíg el nem érjük a kért mennyiséget.

Mission 10: „Genie In A Bottle"

Keleti irányba haladunk, mikor a távolból megláthatjuk egy idegen bázis körvonalait. Szerencsére barátok voltak. Gyorsan építsük fel a bázist, és igen nagy figyelmet szánjunk a védelemre, hisz egy információ szerint arabok lófrálnak a környéken, s nem igazán tudjuk, milyen szándékaik is vannak. Viszont a megérzésem igen rosszat sejtet. Feladatunk nem túl nehéz. Építsük fel a laboratóriumot, majd teljes erőbedobással a fejlesztésekre koncentráljunk. Ezek közül is a Siberite fejlesztései élvezhettek elsőbbséget. Éppen hogy csak belekezdtünk a kutatásokba, máris egy támadás ért bennünket keletről, majd észak-nyugatról. Nem túl erős, hisz a gépágyúk könnyedén megsemmisítik az ellent, a probléma csak az, hogy igen váratlanul következik be a csapás, melynek következtében néhány épületünknek búcsút inthetünk. A veszteségeket pótolva befejezhetjük a kutatásokat, és ezzel teljesítjük a ránk bízott feladatot.



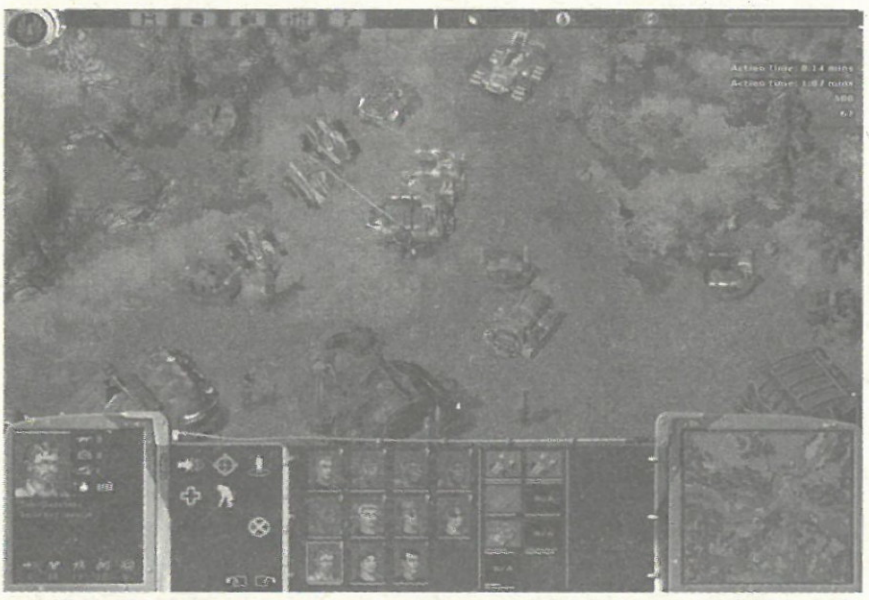
Mission 11: „Arabian Question"

Dél-nyugati irányból érkezünk eme területre, ahol egy arab kérdést kell megoldani. Az előző küldetésben tett agressziójuk miatt megtorlásra kell számítaniuk. Habár ezt valószínűleg ők teljességgel lehetetlennek tartják. Az első célpont a közelben található bázis, melyet nem megsemmisíteni kell, hanem elfoglalni. Ez nem lesz túl nehéz. Minden katonánkkal egyszerre rontsunk be, ez a támadás igen váratlanul éri az itt állomásozó katonákat, és mire elérnék a lő tornyokat, már halottak is. Pechünkre egy mégis bejutott a toronyba és lőni kezdett, mindannyian vegyük célba, és néhány sorozattal kivonhatjuk a forgalomból - így már elfoglalhatjuk a bázist. A következő célpont az észak-nyugati sarokban helyezkedik el, ehhez viszont járművekre van szükségünk. Gyorsan gyártsuk le őket, és induljunk a nyugati oldalon található feljáró irányába. Innen északi irányba forduljunk, és igen jól láthatjuk a bázist védő lövegtornyokat. Nincs más választásunk, törjünk be a támaszpont szívébe. Sok emberünk veszett oda, de megérte. Az energia blokkokkal kezdjük, ezzel megbénítjuk a védelmi vonalaikat. Pusztítsuk el a bázis minden épületét, és a benne megbújó katonákat is. A légiósok menet közben egy kéréssel fordulnak hozzánk. Egy járműre lett volna szükségük, melynek energia forrását a Siberite képezte volna. Miután elkészítettük, az általuk kijelölt helyre szállítsuk. Cserébe ők megmutatják az észak-keleti bázis védelmét.

Innentől kezdve könnyű dolgunk van. Elsőként a külső területeken elhelyezkedő járműveket és tornyokat semmisítsük meg. Ezek után következik a többi épület likvidálása. Az utolsó építmény felrobbantásával teljesült a kért parancs, mely alapján teljes megsemmisítést követeltek tőlünk.

Mission 12: „Fox Hounting"

A most következő pálya igencsak összetett. Bázisunk elkészítése után néhány tankkal elindulunk nyugatra. Innen egy kis ösvény vezet észak felé, melyet orosz tankok védelmeznek. Likvidálásuk után gyalogságunkkal közelítsük meg az elfoglalt ösvényt. Innen két irányba indulhatunk, északra és keletre. Választásunk essen a keleti ösvényre. Lassan előre haladva megláthatjuk az ösvény végén elhelyezkedő orosz katonákat, akik miatt nem lehet átkelni a gázlón. Gyorsan és határozottan bánjunk el velük, így most már betörhetünk az észak-nyugati bázisra. Elsőként a lövegtornyokat vegyük célba a sniperekkel. Lassan megy, de kellő távolságból elvégezhetjük a feladatot. Most már következhetnek a tankok. A földdel tettük egyenlővé az épületeiket. Következhet a keleti oldal. Készítsünk ütőképes hadsereget. Mindenképpen járműveket kell alkalmaznunk, a leghatásosabb a rakétavetővel felszerelt tank. A folyó mentén haladjunk keletre. Az itt található oroszokkal sejthetitek, mit kell csinálni. Az út végén forduljunk északra, és vegyük célba a lövegtornyokat. A védelem nélkül maradt épületek könnyű prédává váltak. A feladatot ismét sikeresen teljesíthetjük.



Mission 13: „Original Cold War"

Bázisunkat a dél-nyugati sarokban építsük fel. A legfontosabb a védelem kiépítése, hisz az oroszok az itt található úton haladtak későbbi úti céljuk felé. Viszont amint megpillantanak minket, azonnal ránk támadnak. Katonáinkkal és tankjainkkal áttörhetetlen védelmet alkossunk. A problémát leginkább a nyersanyaghiány okozza. Igen sokat kell keresgélnünk, mire megfelelő mennyiségű anyagot össze tudtunk gyűjteni. Persze amint kifejlesztjük a radar rendszert, máris láthatjuk hol találhatóak. Azért is jöttünk erre a kihalt területre, mivel egy bombát kell kifejlesztenünk, melynek a pusztító ereje nagyobb, mint amit ép ésszel felfoghatnánk. A robbanás következtében sugárzás alakul ki a detonáció területén, és minden élőlény elpusztul, amely erre a területre tévedne. A fejlesztések igen lassan haladnak, és leginkább a türelmünket emészti fel a küldetés. A rakéta elkészítése után egy

kijelölt területre kell mennünk, ahol felépítünk egy raktárt, és egy gyárat. A robbanás következtében minden elpusztul. Már csak le kell ellenőrizni az eredményt. Egy tudóst küldjünk ki a területre, aki mintát hoz, és azt a laboratóriumban kivizsgálja. Feletteseink igen elégedettek az eredménnyel. Remélem ellenünk nem fognak hasonlót bevetni, mert nagyon borzasztó.....

Mission 14: „One on One"

Furcsán könnyű misszióval lesz dolgunk, s már ebből is érezhető, hogy a végkifejlet elérése nem lesz egyszerű munka. Járgányunkkal nyugatról keletre menjünk. Feladatunk nem más, mint eljutni az észak-keleti sarokba. Menet közben kapunk egy rádióhívást, de nem foglalkozunk vele. Nem tehetjük. Viszont mielőtt elérjük a célunk, a déli területen körül nézünk. Egy hölggyel találkozunk, de nem tudunk neki segíteni, megvédeni a bázist, mert szigorúan követnünk kell az utasítást. Az út először délnek, majd északnak fordul, s pár méter múlva elérjük a kijáratot.

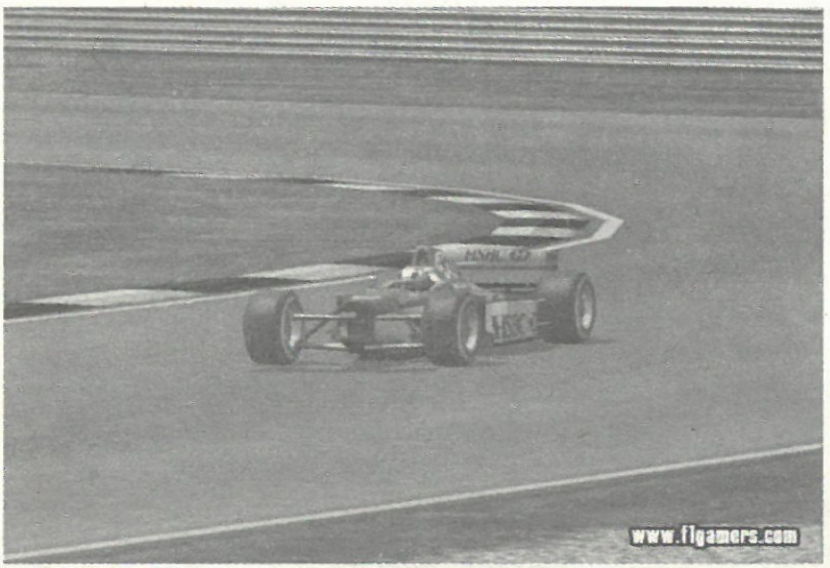
Mission 15: „Final Countdown"

Ez a harc lesz a végső - de ezt gondolom, már kiderítettétek a címből. Feladatunk kezdetben igen egyszerű, védelmeznünk kell az északi tábort. Építsünk egy raktárt, majd készítsünk erős védelmet. A tudós és a mérnők megfelelő segítséget nyújt, az esetleges javítások és gyógyítások esetére. Szabad perceinkben építsünk egy kisebb bázist. Védelmi feladatainkat csak addig kell ellátnunk, amíg meg nem hal Powell. Az ő halála által, a csapatban mi válunk vezető személyiséggé. Mostantól 50 percünk van az első rakéta becsapódásáig; melynek célpontja az északi bázis. Eközben délen kifejlesztünk mi is egy rakétát, melynek célpontja az északon elhelyezkedő légió bázisa. Kifejezetten a laboratóriumot támadjuk. Ha sikerrel jártunk, máris csatlakozik hozzánk néhány légiós, köztük egy régi ismerős, kinek neve Kurt Scmidt. Kereken 10 perccel később az első csapás után, az oroszok figyelmeztetnek bennünket, hogy számítsunk egy újabb támadásra. Kérjünk 5 perc haladékot, amiből hármat meg is kapunk. A becsapódás előtt evakuáljuk a területet, a légió volt bázisára. Építsük ki a védelmet. Nyersanyaggyűjtés közben egy igen érdekes jelenségre lettem figyelmes, embereim eltűntek, és a dél-keleti sarokban lévő börtön rabjaivá váltak. Máris felmerült bennem egy kérdés, hogy hogyan támadhatnánk meg a ruszkikat, ha el sem jutunk hozzájuk, az előbb említett jelenség miatt. A válasz igen egyszerű: gépi irányítással vezérelt járművekkel! A hadsereg előállításakor igen sok támadást kell visszahárítanunk, Siberite rakétát nem vethettünk be, mert annak a következménye halálos volt mindenkire, aki élt és mozgott. Akár az egész bolygóra is kihatással lehetett volna, tehát maradt a türelemjáték. Többszöri támadással sikerül áttörnünk a védelmen, majd semmisítsük meg az itt elterülő bázist. Végre eljött a béke ideje, mind a múltban, a jelenben, s a jövőben.

Deatres

Grand Prix 3 2000 Season

A Grand Prix 3-at talán senkinek nem kell bemutatnom, feltehetően még azok is igen sokat hallottak róla, akik amúgy sem a Forma-1-es versenyek, sem pedig azok virtuális megfelelőinek nem nagy rajongói. A Gp3 nem érdemtelenül örvend kategóriáján túl mutató hírnévnek, és örömmel jelenthetem be, hogy megérkezett a talán folytatásnak nevezhető Season 2000 (továbbiakban Gp3-2K). Azt előrebocsátom, hogy a szeptember közepi megjelenést követően nyomban (és legalább) két részre szakadt az eddig többé-kevésbé egységes rajongótábor, jómagam pedig – hosszas tanakodás után – a „szeretem a Gp3-2K-t" gyülekezet híveihez csatlakoztam. Félreértés ne essék, az új gyöngyszem nem az eredeti, '98-as autókkal harcba induló „szülőjével" verseng, hanem az Internet megannyi lelemenyes és szorgalmas fanatikusa által létrehozott Gp3-mal. Ez számos olyan vonást hordoz magán, melyek csak most, a 2000-ben jelentek meg, illetve akadnak olyan pluszok is, melyeket jó, ha a Gp4-ben viszontláthatunk. De mielőtt rossz irányba terelem az érdeklődők figyelmét, gyorsan belevágnék a Gp3-2000 ismertetésébe, mely terveim szerint széleskörű tanácsadásban csúcsosodik majd ki.



Kell-e nekem a Gp3-2000?

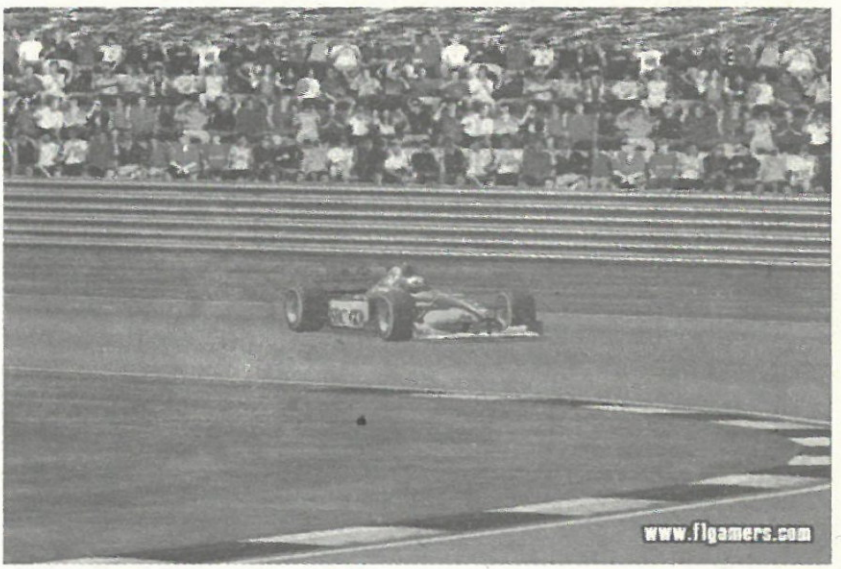
Míg Microprose-ék ezen a hangsúlyozottan kiegészítő CD-n dolgoztak, folytak rendesen a találgatások, hogy vajon miféle újdonságokkal próbálják majd a potenciális vásárlókat pénztárcájuk kinyitására ösztönözni. Nos, a végeredmény egy önmagában is játszható kiegészítő lett, mely 15 angol fontba (valamivel több, mint 6000 Ft) kerül, és a megszokott küldetéslemez helyett (ami egy F1-es játék esetében ugye az új pályákat, pilótafelállást jelentené) egy, már az első percekben érezhetően más vezetésélmény fogadja a merész próbálkozót. Órányi (pályákon és a menükben elkövetett) száguldozás után pedig mindenki véglegesen konstatálhatja: ez bizony egy új Grand Prix. Nem a 4. rész, de mondjuk a 3,5.! Következzenek tehát az indokok, amiért a Gp3-2k nem nevezhető már Gp3-nak, illetve még Gp4-nek. Kezdem a „végéről": senki nem ígérte, hogy forradalmi újítások sorát zúdítják ránk, egy 4. résznek más léptékekben kell gondolkodnia, mint a jelent képviselő jövőbeli elődjének. Fölösleges lenne részletezni, hogy mi minden szükségeltetne ahhoz, hogy a Grand Prix sorozat megőrizze veszélyben forgó etalon-pozícióját. A készítők érezhetik a riválisok felzárkózását, és talán ez is közrejátszott abban, hogy az alábbi újdonságok megjelenhettek (jókora csúszás után) a Gp3 2000-ben.

Több mint Gp3

A legfontosabb változást számomra az irányítás átprogramozása okozta. Az első meglepetés az első gázadásnál ért: annak rendje s módja szerint padlógázzal próbáltam elhagyni a depót, és... sikerült. Évek óta billentyűzettel nyüstölöm a sorozat tagjait, ujjaim a Gp2 óta teljesen beálltak a „pötyögtetős" stílusra, mellyel a finom gázadást úgy-ahogy le lehet

képezni. Erre mit ád az ég 2001-ben? Simán ki tudok gyorsítani a boxutcából úgy, hogy kis túlzással folyamatosan nyomva tartom a gombot. A versenyeken ez az apró változás (melyet akár kipörgésgátlónak is nevezhetnénk) önmagában sokat dob a játszhatóságon, talán a valósághűség kárára. Az első fékezésnél hasonlót tapasztalhatunk: a Gp3-ban megszokott volt, hogy valami kegyetlenül sok és picike gombnyomással lehetett csak rendesen kanyarsebességre lelassítani, és ilyenkor is gyakran előfordult, hogy „le lehetett olvasni a gumikról az abroncs márkáját", azaz blokkolódtak a kerekek. Ez ellen a kormányos-pedálos kombó sem nyújtott védelmet, azaz, ha kellően rosszul érkeztünk egy kanyarhoz, és kétségbeesetten tövig nyomtuk a fékpedált, akkor aztán leshettük a füstölő gumikat (no és a Bridgestone / Good Year feliratokat)...

A kanyarodásnál az autó kevésbé tűnik idegesnek, bár ez jelentősen függ az aktuális beállításunktól, illetve a vezetéshez használt perifériától. Személy szerint pozitívumnak tartom, hogy a klaviatúrás pilótákat itt nem akarja mindenáron az ideális ív felé terelgetni a program. A bekapcsolt kormányzási segédlet még érződik, de több támadási útvonalat is választhatunk az adott kanyarok bevételéhez.



A legtöbbeknek talán szembeötlőbbek a grafikai módosítások, melyekkel egy árnyalatnyit javult a külső megjelenés, de az első igazi, mindenki számára egyértelműen szükséges új vonás megléte akkor válik érzékelhetővé, amikor – mondjuk az ausztráliai szabadedzésen – a közelünkbe keveredik egy másik autó. Hallhatjuk, amint a 17-18 ezres fordulatszámon pörgő motor vészjóslóan közelít hozzánk – fantasztikus élmény. És éppen ideje volt, hogy Microprose-ék is észrevegyék, hogy mennyire hiányzik. Korábban arra hivatkoztak, hogy az igazi F1-es pilóta se hallja a többieket, de ez az állítás csak részben lehet igaz. Amikor pl. a boxban csücsülünk, a monitort figyelve, akkor azért csak hallanunk kell, amint egy „kolléga" elhúz a célegyenesben. Ha már sikerült a boxokhoz eljutni: verseny közben minimális szinten kommunikálhatunk a csapattal, ez sajnos annyiban merül ki, hogy néha beszólnak nekünk, hogy ugyan jöjjünk már ki kereket cserélni, vagy „vigyázz, a tömegkarambolt okozó csapattársad széthullajtotta a kedvenc tartalékautójának összes darabját"... Persze nem ilyen ötletesen szólnak nekünk (utóbbi esetben elintézik egy „watch out for debris"-szel), és gyakran késve nyilatkoztatnak ki. (A pálya közepén leszakadt egy kerekem és mindkét szárnyam, mire jött a biztatás a

depóból: „még próbáld meg behozni".) Mielőtt elfelejtem: a hangkártya opciók állítgatása jópofa szórakozás lehet minden vállalkozó kedvű emberkének. Az egy dolog, hogy az autodetect behozza, hogy a windows szerint milyen kártyánk van (ez idáig még rendben szokott lenni), de aztán azt, hogy most EAX legyen-e vagy nem, 3D gyorsítás avagy 2D, azt szerény SB 128-asomon csak többszöri próbálkozás után sikerült eltalálnom. (Hiába ikszeltem én be a megfelelő dobozkákat, a játék fagyogatott rendesen a különféle opciók jóváhagyása miatt.) Végül a 2D gyorsítás, a csökkentett csatornák mellett tettem le a voksomat, így stabilan futhattam köreimet.
A második nagy fegyvertény a tömegkarambolok szerelmeseinek nyújt fokozott élvezetet: az elszálló kerekek/terelőszárnyak/egyéb darabkák sérülést okoznak annak, akik „összefutnak velük". Egészen formás jelenetek kerekedhetnek ki egy egyszerű, 320-nál történő koccanásból...

Nem mellesleg „lassítottak" a köridőkön; az idézőjel azért helyénvaló, mert ezt a pályák átszabásával tették. Elsőre semmi komoly nem tűnik föl, azon kívül, hogy Argentína helyett megkaptuk Malajziát és az indianapolisi, „ezek meg miért nem az oválon mennek?" középső névvel bíró aszfaltcsíkot. Aztán - ahogy rázódunk bele az új, könnyebb irányítás rejtelmeibe – lassan tudatosodnak bennünk bizonyos apró eltérések. (A silverstone-i Becketts-Chapel kanyarkombinációk kisebb kihívást jelentenek, az ausztriai A1 ringen a Castrol kanyarban nem kell megcsúsztatni az autót, hogy igazán jó kört menjünk, az interlagosi pálya sárga-zöld rázókövei eleddig nem látott dinamizmust varázsolnak a Brazil Nagydíj forgatagába, stb.) Nüanszokról van szó, de mindezekkel együtt kezelhető csak a helyén a Gp3-2k.
Processor Occupancy, a rémséges démon

Aki nem rendelkezik legalább egy 1 Ghz-es Thunderbirddel (és az ehhez teljesítményben passzoló egyebekkel), az gyakran fog találkozni a „processor occupancy" (processzor foglaltság, PO) kifejezéssel. Autónkban ülve az „o" gomb lenyomásakor jelenik meg képernyőnk közepén a PO: XY% felirat. A Grand Prix sorozat sajátos jellemzője, hogy az agyonterhelt gépünknek sem csökken az általunk beállított frame rate-je, azaz ugyanannyi képkockából áll az animáció, pl. 200%-os PO mellett is, viszont a jelenet sebessége is módosul – persze negatív értelemben. Nem „szaggat be" a verseny, mindössze lassúnak tűnik az Eau Rouge, holott mi – Villeneuve-vel szólva – igazi pilótaként, 6-osban vesszük éppen be. A trükk az egészben, hogy míg száraz pályán, forgalommentes környezetben, esetemben 40% körül lézeng a PO, addig ugyanott, „társaságban", de főképp esős időben minimum 110-150%-on áll a mutató. Külső nézetben gyakorlatilag ugyanez a helyzet, csak 50-100%-kal tetézve a bajt. Sajnos a Gp3-hoz képest semmi fejlődés nem történt ezen a téren (sőt, a térhatású hang miatt 10-30%-kal emelkedett az átlag PO érték), de ez nem is csoda, hiszen maga a grafikus motor olyan vérszegény, hogy nem képes tisztességesen

kihasználni a modern videokártyákat. (A Gp3-nál Crammond csak a Hasbro unszolására volt hajlandó a szimpla / akkori 3D gyorsítós vezérlők lehetőségeit a kódba implementálni.)
Pár hasznosnak tűnő tippet adnék az értékes processzoridő megmentése érdekében. Először is, hagyjuk figyelmen kívül az automatikus beállításokat, melyeket a szokásos hungaroringi teszt után ajánl föl a program. (Legfeljebb az ajánlott felbontást őrizzük meg, de feltehetőleg egy szinttel abból is lejjebb kell venni.) Igyekezzünk úgy beállítani a megjelenítendő objektumokat, illetőleg azoknak a textúrázottságát, hogy egy próba versenyt (pl. egy sima melbourne-i „quickrace"-t) elindítva, a startnál 90% körül legyen a PO. Ez, a kezdeti kakaskodás után nagyjából végig megmarad, ahogy tünedeznek el mellőlünk ellenfeleink, úgy csökken kb. 50%-ra. Sajnos esőben mindez nem működik, akkor már bizony „tisztáldozatot" kell hoznunk. Meglepve tapasztaltam, hogy ha csak minimális esély van némi csapadék érkeztére (pl. 20%, hogy csepereg egy kicsit másfél óra elteltével), akkor is 20-50%-kal nagyobb PO-val vág neki a mezőny a futamnak. A Gp3-as „koca technika" szerencsére itt is bejött: a program ugyanis a hétvége elején legenerál 5 időjárás menetrendet, és ezeket sorban osztogatja le. Ha pl. a pénteki szabadedzésen nem veszünk részt, akkor az egyes számú időjárást arra az alkalomra kapjuk, amikor először helyet foglalunk együlésesünkben. Ily' módon, ha pl. a vasárnapi bemelegítő edzésre jó időt kapunk, de a verseny esőben zajlana – és ezt nem szeretnénk -, akkor a warmupot átugorva a futamra kapjuk a tiszta, szép időt. Nem ellenségem a vizes pálya, csak éppen nem szeretek 100% feletti PO-val körözgetni.

A grafikai butítások terén a következőket javaslom: vegyük le a „use high detail track" opciót (szinte semmilyen különbség nem mutatkozik a nagyon kidolgozott, és a szimpla pálya között), a tükörbéli textúrákat („texture in mirror: none"), illetve ha videokártyánk engedi, használjunk csökkentett kidolgozású textúrákat („reduced texture detail"). Esetleg a frame rate-et is lejjebb húzhatjuk, de max. 21-ig érdemes levenni a scrollozás finomságát. (A 25 és 23.2 közötti differencia még észrevehetetlen.)
A remek kis újdonság, a megnövekedett (és előre-/hátratekerést tartalmazó) visszajátszás visszaszorításával is izmosíthatjuk gépünket (kb. 20 másodpercre állítva a replay-t), és sokat nyerhetünk a régi Gp3 hang bekapcsolásával („use original gp3 sound"). Ez utóbbi azért fájdalmas érvágás lehet, előbb próbálkozzunk a csökkentett csatornák használatával („use reduced channels"), illetve a 2D-s, 3D-s hardveres gyorsítással (sztereó, ill. EAX mellett). A PO-n nem segít, de a zenét is lekapcsolhatjuk, mert nem nyújt túl nagy élményt. Nem is értem, hogy egy John Broomhall hogyan alkothatott ilyet...

Tippek a verseny előtt

Egy dolgot szeretnék itt, a tanácsadós rész elején leszögezni. Amiről most írok, az nem egy általam kiokoskodott szöveghalmaz, hanem mindazon információ összegzése, amit itt-ott

olvastam az elmúlt évek során, míg a Grand Prix részeivel játszottam. Éppen ezért tisztában vagyok azzal, hogy akadnak, akik bizonyos területeken jobban „ott vannak" (gondolok itt pl. a beállításokra (setup)), viszont garantálom, hogy az itt közölt állítgatások elvégzésével megelőzhetők a gép által ace fokozaton irányított pilóták. Azoknak, akiknek nem eléggé szakszerű irományom, javaslom az alábbi cím meglátogatását: http://members.home.net/rck/phor (Physics Of Racing Series). Itt a versenyautókkal kapcsolatos fizikát tanulmányozhatja az, aki nagyon tudományos akar lenni.

A hétvége a szabadedzésekkel kezdődik, ezek megvalósítása több szempontból is elrugaszkodik a valóságtól. Pénteken, pl. ezekből 2 darab lenne – itt csak egy hosszú van, de ami igazán lényeges, az a felhasználható abroncsok száma, mely a Gp3-ban – ha jól emlékszem – 3 vagy 4 garnitúra volt, most viszont (az adott fajtából) csak 1-et koptathatunk. (Leszámítva persze a kvalifikációra és a versenyre félretett négyeseket.) Ez kb. arra elég, hogy ha már fejből ismerjük a pályát, akkor feleleveníthessük, hogy pontosan hol helyezkednek el a fékezési pontok, mik azok a szokatlan mozdulatok, melyekkel időt nyerhetünk. (Itt nem arra gondolok, hogy egy hirtelen rántással lesodorjuk Schumachert a pályáról.)

A kvalifikáción érkezik el a bizonyítás ideje, ahol általánosan elterjedt szokás a környékemen csak „cheater setupként" emlegetett, végletekig optimalizált autó használata. Ebbe egyrészt egy szinte az egész kör folyamán az aszfaltot súroló padló tartozik, mellé pedig egy olyan ormótlan szárnyösszeállítás, ahol az első légterelő iszonyat nagy (ált. min. 15-ös értéken tanyázik a 20-as skálán), a hátsó pedig túlzottan kicsi (kb. 5). (Én nem kedvelem ezeket a setupokat, általában a sima versenybeállításokkal szaladgálok körbe-körbe.) Anno Colin Chapman, a Lotus mögött álló autótervező zseni mondta ki azt az alapszabályt, hogy a legjobb versenyautó pontosan addig kell, hogy bírja, amíg leintik a viadalt, utána akár darabokra is eshet. Ehhez járulnak még az olyan, közhellyé korcsosult szólamok, mint például a „gyors, de megbízhatatlan autóból lehet megbízhatót faragni, de lassú és megbízhatóból nem lehet gyorsat". (Amit aztán lehet pilótákra is vonatkoztatni.) Elismerem, hogy aki a neten a fent felvillantott, csalós setupokkal fölvértezett pilótákkal akar megküzdeni, annak követnie kell ezeket az elveket. De azért a valóságban viccesen mutatna, ahogy a mókás kinézetű autók végig szikrázva száguldanának gyors körükben, majd átégett padlóval térnének vissza a boxba. Michael Schumachernek évekkel ezelőtt futamgyőzelme bánta, hogy ennél mérföldekkel szabályosabb, de mégis túlzottan alacsony (és a végére elkopott) aljú Benettonnal tette meg a versenytávot.

Ha eljutottunk oda, hogy éppen szorgalmasan kvalifikálgatunk (esetleg a lentebb részletezett beállításokkal), akkor nem árt, ha megfogadjuk a soron következő tanácsokat:

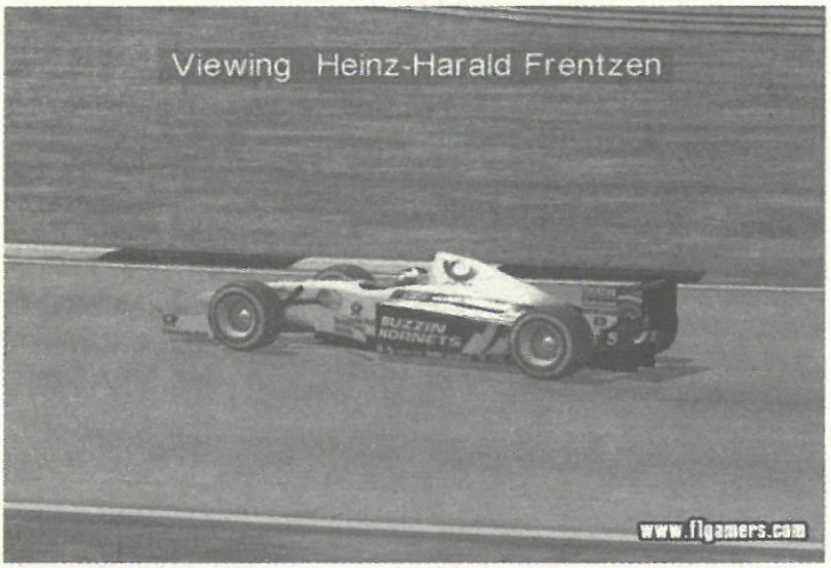
1. Az első percben kifutva biztosan alkalmunk nyílik egy tiszta, gyors kör lefutására.
2. A pálya felszíne – ha nem jön eső – az időmérő edzés végéig ugyanolyan marad, azaz nem rakódik le rá gumi, nem csökken rajta a pormennyiség (mert kezdetben sincs). Ellenben

az eső fokozatosan átáztatja, illetve megszűnte után az ideális ív kb. 5 versenykör alatt teljesen felszárad. (Kvalifikáción ez jóval több időt vesz igénybe, kb. 15 percet.)
3. A Gp3-2K (is) alapban 4 környi üzemanyaggal lát el minket, ezt levehetjük 3-ra, ám ebben az esetben a felvezető körben takarékosan adagoljuk a gázt. Ha 2.0 alatt áll a benzinmérő, akkor a program szíve szerint igyekezne minket behívni, ezt az Enter megnyomásával kapcsolhatjuk ki/be.
4. Ha hármasával tesszük meg a köröket (mint az igazi pilóták szokták), akkor nem marad új garnitúra gumink az utolsó terchez.
5. A gépi pilóták általában az első nekifutásra saját leggyorsabb körüket produkálják, ennél legfeljebb 2-3 tizeddel jobbra képesek a kvalifikáción.
6. Sem „utolsó perces torlódás", sem „edzés eleji tétlenség" nincs, ennek oka a 2. pont alatt olvasható.
7. A pilótáknak nincsen annyi eszük, hogy időmérőn az eső elálltára apelláljanak, más kérdés, hogy ált. úgy osztják be köreiket, hogy azok elszórva, az egész (kvalifikációs) órát lefedjék, így szokásuk kifogni a jó időt is.
8. Ha egy gépi pilóta valamilyen oknál fogva balesetet szenved, akkor jóval több időbe kerül neki újra harcképes állapotba kerülni, mint nekünk. (Számunkra ugye egy SHIFT+Q egyenlő a haza-teleportálással.)

Tippek a versenyhez

Az igazi pilóta mentés nélkül, egy rajttal fut végig az összes versenyen, természetesen 100%-os távon, valós idővel, satöbbi, satöbbi. Én is művelem néha a Gp ezt a válfaját, és minden túlzás nélkül állítható, hogy valóban így képes a legintenzívebb élményt nyújtani kedvenc szimulátorunk. Azonban néhány fagyás, ostoba gépi pilóta, olykor időhiány miatt túlnyomórészt kénytelenek vagyunk megszakítani körözésünket. Különösen a rajt tehet be az embernek. Elvileg ugye kb. közepes mennyiségű gázfröccsel kaphatnánk el legjobban a startot, de ebben a program jelentős segítséget nyújt, így nekünk csak a kigyorsításra és társainkra kell ügyelnünk. Általában nyerő taktika, ha a belső íven, ami úgy tűnhet, hogy már nem is a pálya része, megpróbálunk elhúzni, majd bedobni autónkat a kanyarba (lásd még Häkkinen, 2000, Hungaroring). A bivalyerős „player car", azaz az autó, melyet a játékos kap, akár Minardit vezet, akár Ferrarit, simán képes átlagosan 3-6 helyezést hozni a középmezőnyből nekirugaszkodva.
Mivel pilótánkkal nem tudunk jobbra-balra kitekinteni, pillantgassunk sűrűn a tükrökre, illetve nyugodtan gyanakodjunk, ha az egyik ellenfelünk eltűnt, és sehol nem leljük. (Ekkorra már vagy mellettünk, vagy részben előttünk jár.)
Ilyenkor – ha még az „eltűnést" megelőzően cselekszünk – célravezető lehet a beijesztéses technika, mely abból áll, hogy egy hirtelen mozdulattal áttérünk a pálya másik oldalára. A gép ez esetben nemcsak hogy nem próbál meg előzési manőverbe kezdeni, de még be is fékez, az ütközést elkerülendő. (A Gp3-hoz képest jelentősen javult AI-k azért agresszívabban hadakoznák ilyen esetben (is).) Azonban vegyük figyelembe, hogy ezt körökön át nem

érdemes folytatni. (Hacsak nem vagyunk pl. 2 másodperccel lassabbak a mögöttünk levőknél.) Azzal, hogy folyamatosan zárogatjuk le az íveket, összevissza tekergünk, nehogy pozíciót veszítsünk, nem leszünk képesek normális köridőket menni.
Az igazi F1-ben létfontosságú a boxtaktika, ez itt is igaz lehet, de általában nem ütközik ki teljes valójában a depóba álllás esszenciális volta. Azokon a futamokon, ahol közel azonos erők mérkőznek meg, természetesen minden másodperc számít. Ha viszont mi adunk (vagy kapunk) körönként 1 másodpercet a mezőnynek (-től), akkor gyakorlatilag lényegtelen, hogy mennyi üzemanyaggal vágunk neki a távnak. Ugye alapértelmezés az 1 kiállás, illetve 2 az adott pályákon, ezekhez – ha nagyon trükközni akarunk - +1-et hozzátehetünk. (Vagy elvehetünk. „Magyar" példával élve, M. Schumacher '98-ban 3 kiállással nyert (a 2 helyett), '99-ben Barrichello 1 kiállással a 8. helyről indulva az 5. helyen ért célba.) A Gp3-2k-ban a gép annyiban okosodott, hogy a boxba meneteleket nem egy időben végezteti mind a 21 versenyzőjével. Némelyik a verseny 2/3-ig is elevickél a jól feltöltött tankjával, de többször találkozhatunk 3 kiállásra belőtt torpedókkal is, akik végighúznak a mezőnyön, aztán minduntalan vissza-visszaesnek.



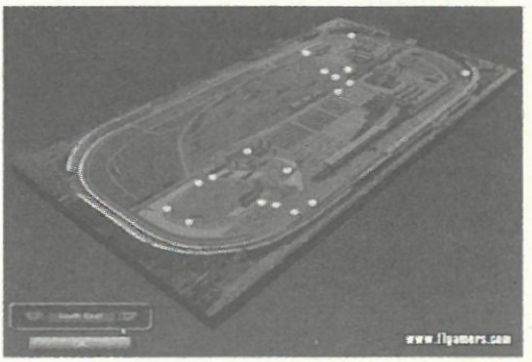
Jó hír, hogy végre figyelembe vették, hogy az elhasználódott gumik üres tankkal hatékony párost alkotnak, így az új abroncsok feltételét követően, az egyre könnyebb autókkal döntögethetjük a leggyorsabb köridőket. (Azért egy nem is olyan rövid időintervallumban belassulunk – ez a „még sok a benzin, de már kopottak a gumik" jelenség, mely ált. 8-15 kör után kezdi éreztetni hatását.)

Meghibásodások

Becsületes játékosként természetesen elengedhetetlen e lehetőség bekapcsolása. A sima Gp3-hoz képest jóval megbízhatóbb gépekkel versenyezhetünk, ezért a különböző problémák ritkábban zargatnak bennünket. Aki esetleg nem tudná, a meghibásodások teljesen véletlenszerűek, valamikor a versenyhétvége alatt dönti el a program, hogy ki, mikor, milyen buktatóval kell, hogy szembesüljön. Extrém esetben ez a kvalifikáció során is bekövetkezhet, ez az adott körünkön kívül nem károsít minket, míg az általános, versenyen fellépő hibák bizony könnyen értékes pozíciókba kerülhetnek, akár végzetesek is lehetnek. Leggonoszabb változatuk a „transmission problem", a váltóhiba, amikor is üresbe kapcsol az automatika, és semmilyen fokozatba nem válthatunk fel. A Gp3-ban is „halálossá" súlyosbodott az „engine problem", „oil / water leak", melyek látványos füstölés keretében jelennek meg, és általában 20 másodperc alatt elintézik a motorunkat. A fel nem sorolt „maradékok" vezetési nehézségekkel járnak, de úgy-ahogy elérhető velük a box, ahol egyébként a legválságosabb állapotból is képesek szorgalmas szerelőink fölgyógyítani haldokló járgányunkat. (Fura módon mindezt a szokásos (kb.) 10 mp ráfordításával végzik el.) Ha betöltünk egy korábbi állást, és UGYANABBAN a körben, amikor a „meg fogsz halni" jelzőt majdan ránk aggatják, kilátogatunk a depóba, akkor – ha minden igaz - nem következik be a „katasztrófa".

Beállítások

Egyszer megkérdezték Sir Frank Williams-t, hogy mitől olyan jók az autói. A válasz kb. így hangzott: „a lényeg, hogy gyorsak legyünk az egyenesekben, és jó legyen a tapadásunk a kanyarokban". Ez az egyszerű, és a roppant értelmes kérdésre talán csak tréfából érkező válasz magában foglalja az összes aprólékos állítgatás végcélját. Ha ezt a két, alapvető feltételt teljesítettük, akkor nyugodtan hátradőlhetünk – amíg valaki elő nem áll egy még gyorsabb, még jobb autóval. A Gp3-2k immáron saját, egész jól vezethető setupokkal érkezett (melyek azért messze állnak a tökéletességtől), ráadásul az Arrows egyik tervezője is segítségünkre lesz. Sajnos ő csak a játékon kívül a Gpaedia elnevezésű, a 2000-es év statisztikáit tartalmazó Webes felületű enciklopédiából hívható elő, így nem csoda, ha többen panaszkodtak, hogy így nem sokat érnek tanácsai. (Folyton ki kell(ene) lépni, hogy újra és újra meghallgathassuk.) A játékkal rendelkezők az egyik CD-n föllelhetik a pályákhoz készített setup fájlokat. Ezek kvalifikációhoz és versenyhez egyaránt használhatók, bár előbbihez tovább optimalizálhatók. (Pl. a kocsi aljának lejjebb helyezésével.) Ezen a téren a Gp3-hoz képest az egyetlen újdonság a részletesebb Differential menü, melyben az erőátvitelt (shaft) és a forgatónyomatékot (torque) állíthatjuk az első és hátsó kerekek esetében. Ezek a kanyarok be-/kimeneténél fontosak, megfelelő beállításuk hozzájárul a stabil, de még nem alulkormányzott autó kialakításához. A többi menüpontot több okból sem részletezem. Egyrészt a program online (angol) súgóval bír, másrészt a megadott setupok babrálásával kitapasztalhatók a funkciók, harmadrészt csak az említett help (azaz az általánosságok) szintjén tudnék tanáccsal szolgálni. Pl. „...a sebességváltó fokozatainak 'közelebb húzásával' jobban gyorsulunk, de kisebb lesz a végsebességünk; az áttételek növelésével rosszabbul fogunk gyorsulni, de nagyobb végsebességre leszünk képesek...".



Kiegészítők

A végére hagytam a netről letölthető kiegészítők summázását. Nos, jelenleg ezek magához a Gp3-2k-hoz nem túl nagy számban fordulnak elő, mindenesetre az alábbi címek meglátogatását javasolnám:

www.alphaf1.com/gp3
www.simracingworld.com
www.f1gamers.com
formula1.jatekok.hu

A legfontosabb segédprogram a Gpxpatch, mellyel hitelesíthetjük köreinket (a különböző online/hotlap versenyekhez), a valóshoz hasonlító feliratozást kapunk (ez külső nézetben rettentő sokat dob a játékon), illetve menet közben kérhetünk le információkat a verseny állásáról (ez meg belső nézetben elengedhetetlen funkció, pl. a boxtaktikához). A másik hasznos utility a Gp3Editor, melynek Gp32000Ed fedőnevű, ide illő megfelelője még gyerekcipőben jár, de hamarosan a program nagyon sok eleme (könnyen és gyorsan) szerkeszthető lesz vele. Már most állíthatók a pilóták, csapatok értékei, egy kattintással azt is elintézhetjük, hogy csapatunknak megfelelő erősségű autóban körözhessünk.

sajoati

THE ART OF MAGIC
MAGIC & MAYHEM

A nagysikerű Magic & Mayhem folytatása szeptember végén került aranykorongra. Bemutatóját a Kedves Olvasó a PC.Games októberi számában találja meg, részletes végigjátszását pedig alant. Történetünk egy kis albioni faluban kezdődik...

1. The Village of Olicano
Sok dolgunk itt nem lesz, próbálgassuk az irányítást, fedezzük fel a térképet. Atyánkkal kell beszélnünk, aki lent, a stég végén kémleli a vizet, majd fent, az erdőben meg kell keresnünk nővérünket, Nadiat.

2. Oricano Forest
Megtudjunk, hogy mágusok vagyunk, és rögtön kapunk néhány varázslatot. Idézzünk pár farkast, és gyakoroljunk szorgalmasan.

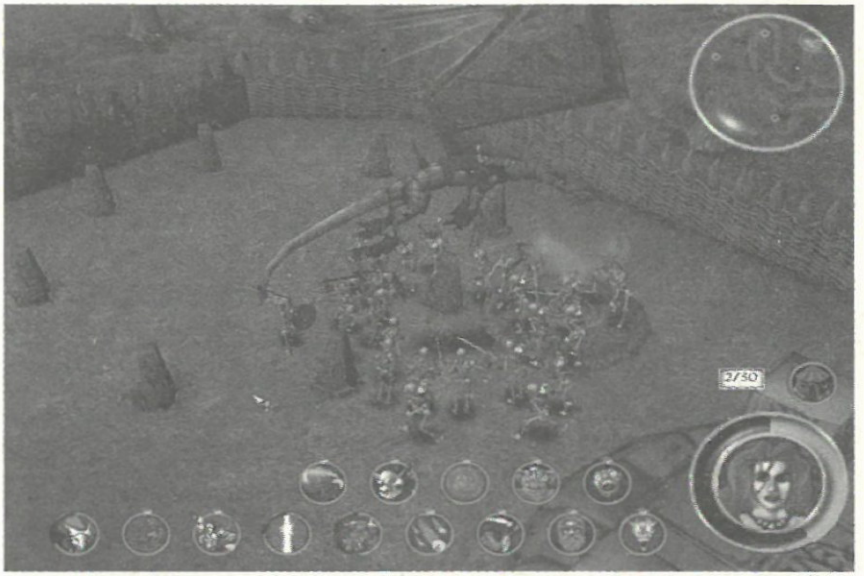
3. The Village of Olicano
Alapcsata. Sok farkas, még több tűzlabda csontvázat győz. Miután lezajlottak az események, vegyük fel halott atyánk mellől a Törvény talizmánját, menjünk le a folyópartra, a híd mellett, át a vízen, itt található a falu kincse egy ládában, vegyük magunkhoz! (3 darab, sast idéző varázslat)

4. Dark Wood
Semmi trükk. Megölünk pár rosszaságot, beleküldünk pár tűzlabdacsot Milesiusba, mire megjelenik Gaion, és mellénk áll. Jó harcos, folyamatosan gyógyít minket és szövetségeseinket, de életben kell tartanunk! Segítségével könnyedén térdre kényszeríthetjük a fő gonoszt (pár sorozat fireball elég neki), jutalmul találkozhatunk Necromagussal...

5. Greenhenge
Cseréljük át a Fireball-t Bury-re. Albion erejét jelentik Greenhenge kövei, ahol évszázadok óta áldoznak a druidák Danunak, a Föld Istennőjének. Meg kell tisztítanunk a szent helyet. Feltámasztott szörnyek, csontvázak és zombik támadnak ránk, a bury (temetés) azonban hamar elveszi a kedvüket... Könnyű pálya, bemelegítésnek.

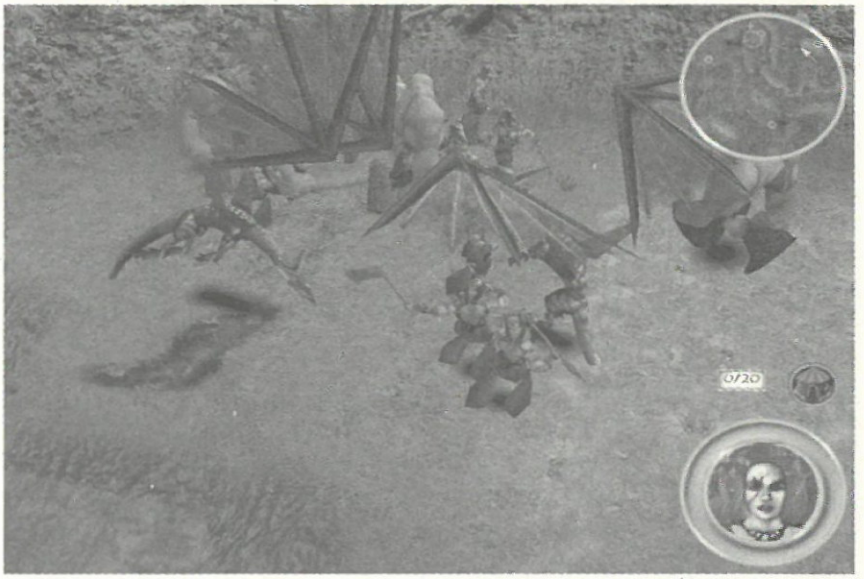
6. Forest of Gorias
Albion erdeit furcsa lények népesítik be. Ők a driádok, az erdei tündérek, akik a fák lelkét személyesítik meg, anyjuk Danu, a Föld

Istennője, aki Gorias erdejében lakik, de bajban van, mert egy gonosz Káoszboszorkány, Thrall rendszeresen felgyújtja leányait. Meg kell védenünk Danut, valamint a négy életpontot. Sokat nem taktikáztam itt, mivel alig hogy elindultam kóborolni, a Káosz máris lecsapott a Földanyára, úgyhogy a második nekifutásra maradtam ott, az erőponton, jó pár farkassal, s az egyiküket elküldtem portyázni. Hamarosan megjelent a csinos főboszi, akit Danu és a driádok segítségével könnyedén legyőztem.



7. The Village of Cissbury

A kis albioni falut a gonosz goblinok fosztogatják, vessünk véget neki! Járjuk be a falut, szedessük össze a power-upokat, majd beszéljünk Uriennel, a falu öregjével. Találunk egy ládát a házában, amely azonban nem nyílik, csak ha megszolgáljuk. Ám legyen! Hamarosan ki fog törni a csata, menjünk Urien után, mert bajba kerül, védjük meg bármi áron. A driádok jó szolgálatot tehetnek az erőpontoknál, az öreg házában és a főtéren. A goblinok nehezen viselik a Fireballt!



8. Abandoned gold mine

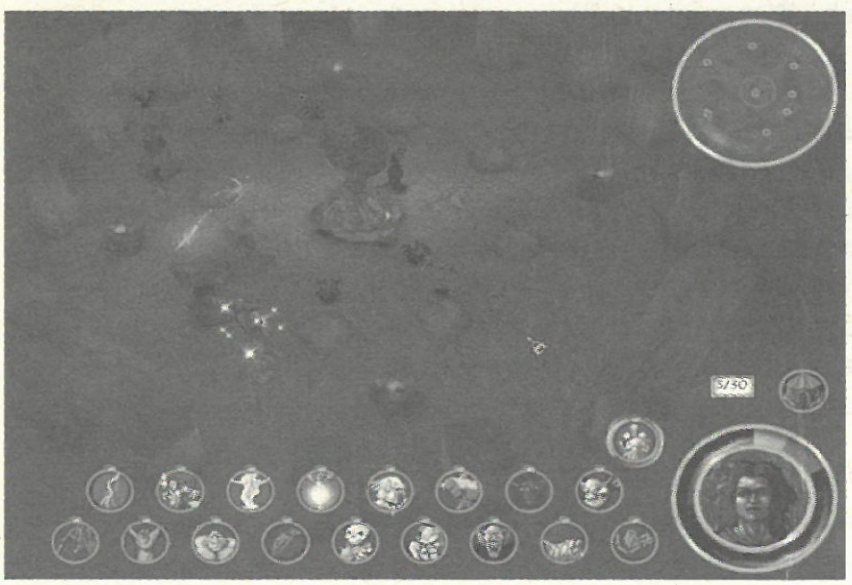
Le kell győznünk Balort, a goblin fővezért, és bizonyságul el kell hoznunk a fejét. Az elhagyott aranybánya bejáratánál gyorsan nyomjuk le az őröket pár tűzlabdával. Egy meglehetősen zegzugos labirintusba jutunk. Óvatosan kellene nyomulnunk, nehogy a gonosz megérezze jelenlétünket, de ebből úgyse lesz semmi... Sok POP-t fogunk találni, de ezeket igen nehéz megvédeni. Sokadik nekifutásra találtam lent, balra egy erőpontot, egy szűk bejárattal rendelkező kis terem közepén (bejárati folyosó után balra, majd le a lépcsőkön), amely elég eldugott volt ahhoz, hogy rábukkanjanak, így néhány driáddal megfelelő mana forrásnak bizonyult. Arról nem mesélt a jó Urian, hogy itt él a halálos erővel bíró varázsló, Khattal is. Először érdemes őt lenyomnunk, mivel folyamatosan fertőzést küld ránk, amit zombijai is tovább terjesztenek. Ez ellen a disenchant a gyógyszer. Khattalt egy megfelelően hosszú tűzlabda-kúrával térdre kényszeríthetjük. Amint eltakarodik, a zombik is vele mennek. Ezek után „csak" a kis zöld gumimanók maradnak. Ha felbukkan Balor, két „beosztottja" vállán, sorozzuk meg Fireballal. Előbb-utóbb összejön...

9. The Village of Cissbury

Sok feladat itt nincs, oda kell adni Uriennek Balor fejét, jutalmul kapunk egy Semleges talizmánt.

10. Mountains of Cader Idris

Itt található a troll király, Orgon vára, ahol egy jódarab ritka brimstone-t, azaz kénkövet őriznek, melyet a trollok jó pár éve elloptak az emberektől, és amely fontos lehet a további küldetések során, ezért vissza kell szereznünk azt. Orgon jó harcos, a Semlegesség erőinek súlypontja a Káosz elleni harcban, ezért nem szabad megölnünk! Épp ezért a pálya elején kapunk Gaion-tól egy Semlegesség talizmánt és egy falat légyölő galócát (Fly Agaric), ezek együtt a morph (átváltozás) varázslatot adják, melynek hatására bármilyen lénnyé átalakulhatunk! Menjünk el a hídig, majd nagyon óvatosan át rajta addig, míg meglátunk egy őrjáratozó nagy mamlasz fickót, kalapáccsal a vállán. Klikkeljünk a morph varázslaton, majd jobbal az őrön, és rögtön átalakulunk! Sétáljunk be a táborba, minden házban találunk élelmet, valamint POP-kat is, ide beállíthatjuk kedvenc lényünket (sas, farkas, tündér). Arra figyeljünk, hogy amint szűnőben a varázs, a fejünk felett megjelenik egy sokágú aranyglória, amelynek ágai egyenként megfeketednek. Amint teljesen fekete lesz, visszaváltozunk, ezért gyorsan keressünk egy újabb trollt, és morfolódjunk át. Így eljutunk a kőig (a nagy szobor után a keskeny folyosó, majd balra). Orgon azonnal észreveszi a lopást, és riadót fúj. Innentől kezdve már semmit nem ér az álcánk: ahogy csak tudunk, siessünk ki a táborból, vissza Gaionhoz.



11. The Village of Lutecia

Danu szerint a falu közelében látták Milesiust. A falu azonban (meglepő módon) bajban van. Mint kiderül, itt őrzik a legendás varázsfazekat, a Cauldron of Plenty-t, vagyis a Bőség Üstjét, melyet maga Dagda isten ajándékozott a falunak. Aki jó, és az üst közelébe megy, meggyógyul, így természetes, hogy a Káosz elsőszámú célpontjává válik. Nehéz dolgunk lesz Milesius túlvilági seregével, de maradjunk a fazék közelében! Megfelelően erős sereget hagyva az őrzésére, kisebb kirándulásokat tehetünk a környéken. Hamarosan találkozunk a gonosz varázslóval, és ezt a találkozót egyhamar egyikünk sem fogja elfelejteni...

12. Karnac

Albion fővárosa egy különleges erővel van védve, mely leszívja manánkat. A palotába minket (gyerekeket...) nem engednek be. Gaion bemegy, hogy beszéljen érdekünkben a vezérrel, Numionnal, addig a kocsmában kell várakoznunk

13. Tavern

Feladatunk három részeg varázsló likvidálása. Legyen nálunk Fireball, másra nem lesz szükségünk. Abban a pillanatban, ahogy kitör a balhé (rögtön, miután Daephussal beszéltünk), várjuk meg, amíg szerecsen barátunk láthatatlanná tesz minket, Haste-tal (a szárnyas cipő) gyorsítsuk fel sebességünket, majd rohanjunk fel a söntés mögötti hátsó lépcsőn, és két balforduló után vegyük fel a nagyszobában lévő manasprite-okat! Ha ezt elmulasztjuk, nagy bajba kerülünk, mert nem lesz elég manánk a feladat teljesítésére. A ládában újabb csomagok lapulnak, szedjük össze őket, majd a többi szobában is tegyük meg ezt. Menjünk vissza Daephushoz, és az ő fedezékében (folyamatosan láthatatlanságban tart minket) nyomjuk le a kollégákat a tűzlabdákkal. Ha egy varázsló meghal, az általa teremtett lények is elpusztulnak!

14. Karnac

Semmi akció. Beszélünk Numionnal, aki forrófejűségünk miatt eltanácsol a csatától, inkább megbíz azzal, hogy varázserőnket kihasználva, és talpraesettségünket bizonyítandó jussunk el Azoriara, az elfek szigetére, és szerezzük meg Helicus királytól a Törvény Gömbjét. Gaiontól érzékeny búcsút veszünk, aki megajándékoz bennünket egy semleges talizmánnal és egy darab obszidiánnal, és azzal indít útra, hogy a szigetre vezető út megtalálásában egy elf tolvaj, Vex lehet segítségünkre.

15. Port of Karnac

A város kikötőjébe érve összefutunk Daephus-szal, aki csatlakozik hozzánk. Megtudjuk tőle, hogy Vexet a tolvajok búvóhelyén, a várost behálózó csatornarendszer-labirintusban találhatjuk meg, így leszállunk a föld gyomrába...

16. The Thieves Guild

Mielőtt leereszkedünk a csatornába, szerelkezzünk fel tűzgolyóval, és fertőző varázzsal (pestilence). Vigyázzunk, a csatornában bűzös, gőzölgő kupacok terjesztik a kórt, tisztes távolból égessük el őket! A mérges pókokkal ugyanígy járjunk el. A megtalált POP-kra állítsunk őröket, majd jussunk el a föld alatti világ legmélyére, egy nagy ajtóig. Teremtsünk pókokat, jó sokat (8-10), és engedjük be őket! Várjuk meg, míg kipucolják a termet, és pakoljuk ki a ládát. Balra, a kis folyosó végén egy újabb ajtó mögött vár ránk a Meglepetés, ezért ne siessünk: szép türelmesen idézzünk magunk köré annyi teremtményt, amennyi elfér! (Én a fal mellé egy helyre kis fasort ültettem (driádok, sokan), egy kisebb farkascsordát magam köré, az ajtóhoz kentaurt, és hátul megtámasztottam a sereget egy szekérderéknyi pókkal.) Ezután jöhet az ajtónyitás... A mozi megtekintése után (Vexet a tolvajok fejedelme, Krish lopással vádolja és halálra ítéli, belépésünk után a lány csatlakozik hozzánk, és szkíta íjat varázsol fejünk fölé) engedjük, hogy a lényeink átvegyék a főszerepet, mi koncentráljunk Draephus megvédésére, és induljunk el kifelé, mivel a tolvajkirály is menekülésre fogja a dolgot. Egy oldalágban megbújva sikerült Krisht megfertőznöm, ez sokat segített... Ezután keressük és védelmezzük meg Vex-et, és a néha felbukkanó fő gonoszt pörköljük, amennyire csak bírjuk. Kegyelemért könyörög, elengedjük, vége csapó...

17. Port of Karnac

Nehéz küldetés. Találunk egy hajót, amely el is vinne minket, amikor felbukkan Krish (ennyit

a lágyszívűségünkről), és valami rettenetes lényt szabadít ránk. Ez Gunrock, a hegyi óriás. Stagg kapitány húsz percet ad arra, hogy elintézzük a vitánkat, különben itt hagy minket. Meg kell ölnünk a tolvajfejedelmet, ám ez nem lesz egy leányálom, mert egy bonyolult stéglabirintusban kell megkeresnünk őt, miközben a képernyő bal felső sarkában elindul a „stopper". Lent, valahol középen lesz a fő tolvaj, megfelelő védőőrizet mellett. Bevallom, többször futottam neki a küldetésnek, mígnem egyszer szerencsém volt: az egyik erőponton ott csúnyálkodott Gunrock, akit nagy vérveszteségek árán, de sikerült lenyomnom. Rögtön feltámasztottam (raise dead!), és korábbi mestere ellen fordítva már nem volt nehéz dolgom. Kb. 1% életerővel, 2 másodperccel az idő lejárta előtt sikerült felvonszolni magam a hajóra...

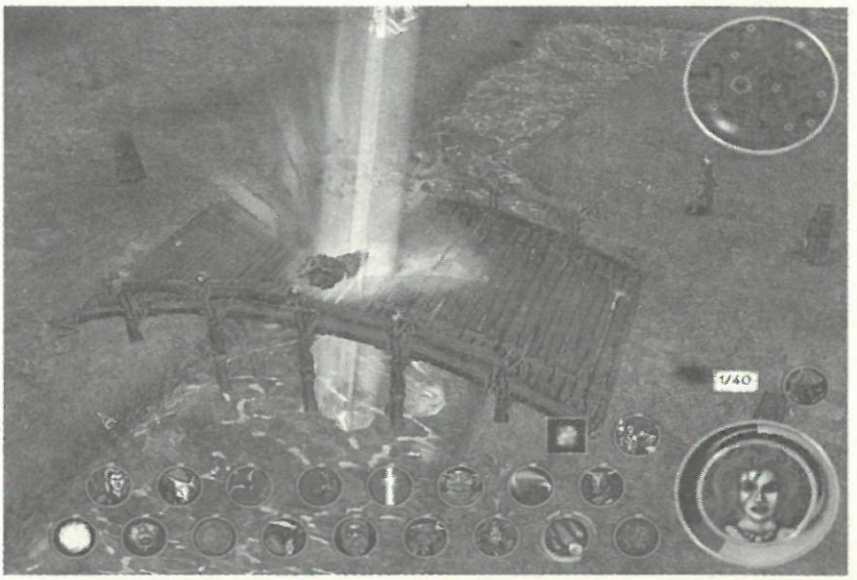
18. Journey to Azoria

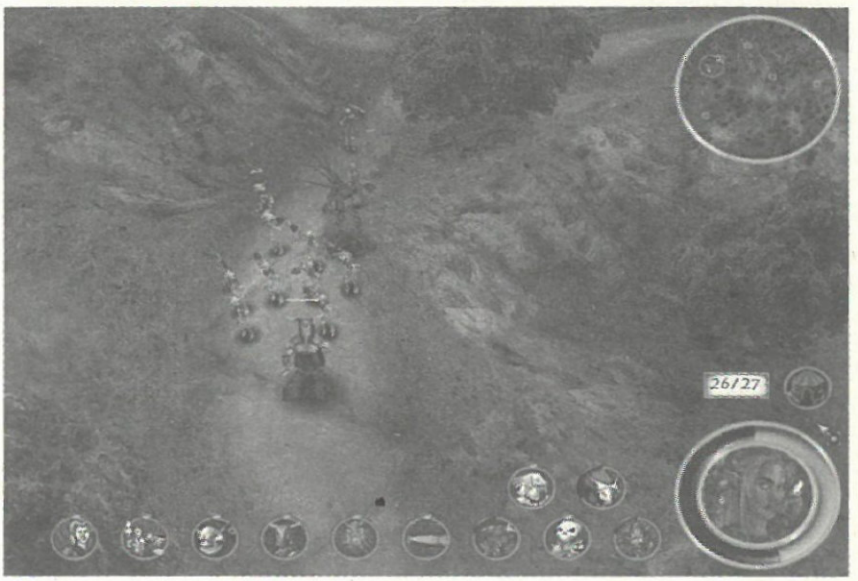
Gonosz erőket érzünk a fedélzeten! Útitársunk, Gorman Dax gyanús figura. Beszélgessünk Daephus-szal, aki elmondja, hogy Dax gyümölcsöt szállít Azoriara. Hátul megtaláljuk a kereskedő ládáját, de persze nem nyílik. Menjünk vissza Vex-hez, aki megerősíti gyanúnkat: hazája földi paradicsom, roskadásig telt gyümölcsfákkal. Hmmm... homokot a Szaharába? Irány a kapitány, aki a tények ismeretében átadja nekünk Dax ládájának kulcsát. Nyissuk ki. A kereskedő lelepleződik, és feltárja titkát: a Káosz erőt szállítja az elf szigetre! Amint a hajó közepén, balra kinyílik a láda egy rakasz csontvázzal, ugorjunk oda, és égessük el őket gyorsan, majd azonnal fel a lépcsőn, és középen, az árboc mögött találunk egy manaspritet. A gonosz kufár is pályázik rá, fontos, hogy felszedjük előle! Balra kiszabadul néhány pók, gyújtsunk alájuk, majd Haste, és fussunk fel jobbra a (ládája melletti) lépcsőn, ahol Dax szemléli az eseményeket. Fertőzzük meg, többet nem kell foglalkoznunk vele, a betegség elvégzi a dolgát! Keressük meg a kapitányt, aki halálmegvető bátorsággal veti magát a küzdelmekbe, és védelmezzük. Szedjünk össze minden manasprite-t, és gazdálkodjunk velük jól! Nehéz küldetés, de teljesíthető.

19. Azorian Mountains

Kemény feladat. Az elfek birodalmát egy nagy fal, és egy bezárt kapu védi, melyet két kulcs nyit. Az egyiket a Viharóriások (Storm Giants), a másikat a Kentaurok őrzik. Első utunk a hegyekbe vezet. Menjünk felfelé addig, míg meglátunk egy kanyarban álló POP-t. Vigyázzunk, ha Aurax rááll, azonnal fejére repül egy kisebb fajta hegy. Idézzünk annyi sast, amennyi a manánkból telik (6-8 elég lesz), és küldjük rá őket a sétafikáló két óriásra! Ha nagyon ficánkolnának, besegíthetünk madarainknak egy kis ragasztóval (Glooey Blob). Ha lenyomtuk őket, óvatosan közelítsük meg az őrt álló két óriást, majd az egyikre küldjünk fertőzést (pestilence), és várjuk meg, amíg az elvégzi a dolgát. Ezután siessünk oda, kapjuk fel a kulcsot, és nyomás vissza a mezőre. A madarakat ott hagyhatjuk a POP-t őrizni.

Elfeket kell teremtenünk, ismét csak annyit, amennyit bírunk, majd megindulni velük lefelé. A pálya bal alsó sarkában van a kulcs. Az első híd után találunk (lent, középen) egy tanyát, erőponttal az udvarában. A hőseinket tereljük be a házba, és teremtsünk annyi elfet, amennyit csak tudunk. Jönni fognak a Kentaurok, csőstül. Hívjuk oda az egyik madarunkat, és változzunk át (morph) sassá. Repüljünk végig a folyó felett a kulcsig. Valamikor előtte vissza fogunk változni. Használjunk fel egy Haste-t, kapjuk fel a kulcsot, és rohanjunk jobbra, majd felfelé a hegyek irányába, ahol a térképen a lüktető fehér kör jelzi a teleport kaput. Menet közben felkaphatunk egy Kentaur varázslatot, rögtön engedjük el, ez kissé feltartja majd üldözőinket. A hegyi ösvényen lesz majd egy Storm Giant mágia, ezt is vegyük fel, és lépjünk a teleportba. Jó tanács: elég csak Aurax-szal beleállnunk, két segítőnket nem kell kimenekítenünk!





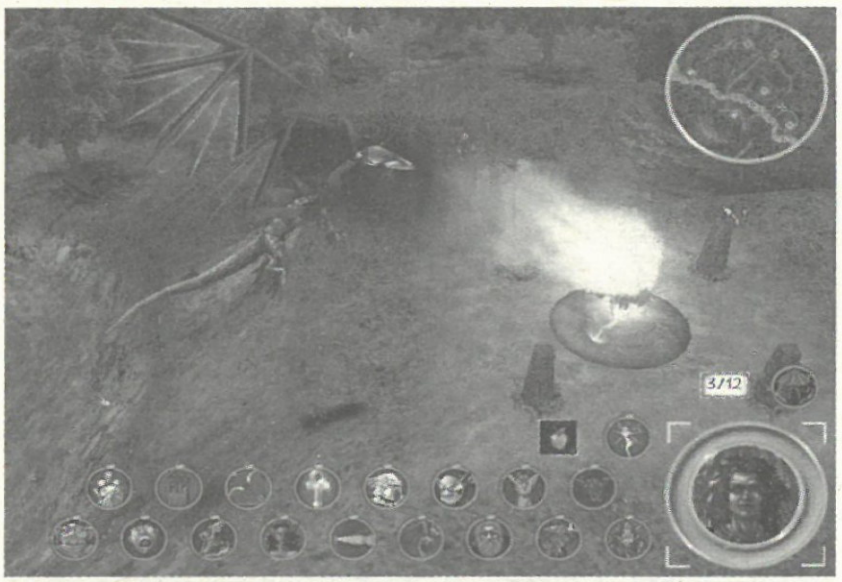
20. The Village of Glaval

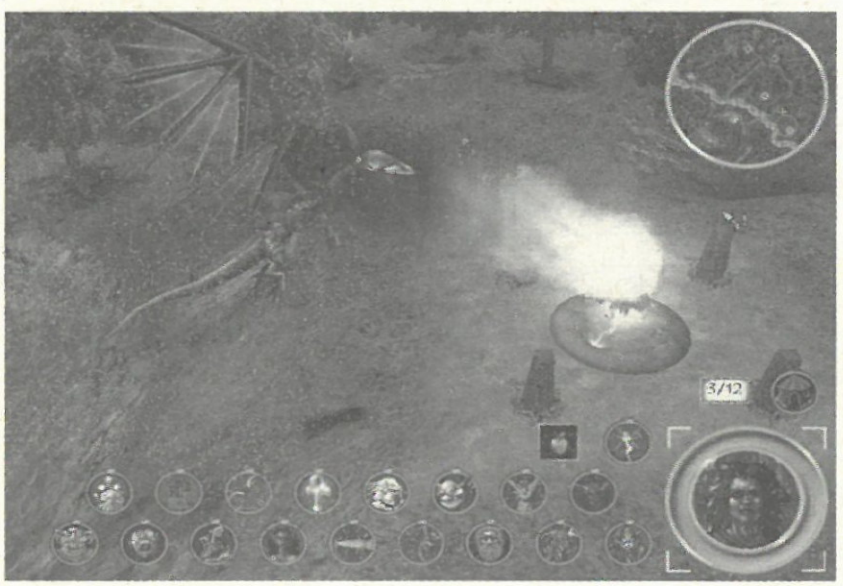
Az elfek bajban vannak. A Káosz erői bevették magukat a faluba, és magukra zárták az ajtót, amely csak belülről nyitható. Kint találunk két erőpontot, állítsunk rá megfelelő erősségű védőerőt, ne sajnáljuk az időt, erősítsük meg jól a védelmét! Közben járjuk körbe a pályát, és szedjünk össze minden power-upot. Két kaput találunk majd. Full manával idézzünk sast és változzunk át! Repüljünk rá a falra, így bejutunk a faluba. A kapuk közelében vannak a kapcsolók. Ha megnyomjuk azokat, a gonosz Káosz varázsló, Partholon észrevesz minket, és rögtön kitör a balhé, úgyhogy előbb járjuk be a falut, szedegessük össze, amit lehet, vagy küldjünk egy sast, hogy felderítse a terepet, közben jó időben teremtsünk egy ütőképes sereget. Javaslom az Elfeket, 10-15 belőlük igazán jól használható (és főleg olcsó) csapat. Ha felkészültünk, nyissuk ki azt a kaput, amely előtt a többiek várakoznak, aztán kezdődhet a haddelhadd... Partholon viszonylag könnyű falat, mivel a közben előmerészkedett elfek is besegítenek a küzdelembe.

21. Chaos Enchampment

Négy gyereket kell kiszabadítanunk a Káosz táborából. Ahogy megérkezünk, rögtön jobbra pár lépcső után találunk egy POP-t. Állítsunk rá erős véderőt, majd kezdjük meg a sereg 'előállítását'. Megint csak jó sok elfet javaslok, az egyiket elküldhetjük cuccost szedegetni, jobbra, a tábor fala melletti erdőben almát és más hasznos dolgokat talál. Valószínűleg nem

fog visszatérni, mivel a fal négy sarkán egy-egy tűzvető torony található, mely közeledtünkre azonnal tüzelni kezd, úgyhogy maradjunk tisztes távolban tőle! Nyomuljunk be a táborba, balra lesz egy kunyhó, benne egy erőponttal. Tereljük be Vexet és Daephust, állítsunk őrizni annyi teremtményt, amennyit tudunk, és keressük meg a gyerekeket. A tábor két oldalán van egy-egy ketrec, ott lesznek. Vigyázzunk, amikor először nyitjuk a rácsot, csak egy kis közjáték lesz, utána még egyszer nyitnunk kell, hogy kiszabaduljanak. Nem kell rájuk vigyázni, kiszaladnak a táborból. Ha felbukkan valamelyik varázsló, küldjünk a fejére fertőzést, az majd helyrehozza... Nagy csinnadratta lesz, de sok-sok teremtménnyel és a fertőzéssel könnyen a magunk javára billenthetjük a csatát.





22. The Village of Glaval

Hősies küzdelmünk jutalmául kapunk egy Törvény talizmánt, és egy lapis lazuli-t, azaz kékpátot. E kettő kombinációja egy különleges mágia, a „totem of pacifism", azaz a pacifizmus toteme, amely egy olyan varázserejű szobor, melynek hatósugarában „kitör a béke", azaz senki, sem varázsló, sem teremtmény nem tudja megtámadni a másikat.

23. Palace of Azoria

Vex elbúcsúzik tőlünk, mivel az ok, amiért nem akart visszajönni szülőföldjére, odabent rejtőzik. A kapuk zárva, és egy meglehetősen ellenszenves figura, a kancellár nem enged be minket. Némi szóváltás után azt mondja, hogy ha végigküzdjük a mágusok gyakorlópályáját, és elhozzuk onnan a Sárkány Gyémántját, akkor elhiszi képességeinket, és elvezet a királyhoz. Senki nem jöhet velünk, egyedül kell megküzdenünk, így elköszönünk Daephustól, és irány jobbra, le a lépcsőn a faajtóhoz...

24. Initiates Training Chamber

Szerelkezzünk fel a pacifizmus totemjével! A „gyakorlópálya" nem egyéb, mint egy labirintus, tele ellenséggel és csapdákkal. Rögtön az első teremben találunk néhány tündért. Feleslegesen ne pocsékoljuk manánkat, építsünk egy szép totemet, és máris nyugodtan mehetünk tovább. Ezt még párszor megtehetjük, amíg futja a manánkból. Sprite-okat találunk majd út közben, ládákban, okvetlenül vegyük fel őket. Lesz egy terem, ahol 3 láda áll, és egy tekercs, melyre az van írva: a túlzott kapzsiság megbosszulja magát. Ezért csak az első kettő

ládát nyissuk ki, a harmadikban túlerő rejtőzik! Két kulcsot kell megtalálnunk, az egyik a jobbszélen, középtájon, a másik egészen lent, a bal alsó sarokban található egy-egy ládában. Miután megvannak, menjünk középre, a nagy ajtóhoz, nyomjunk el egy Haste-ot, majd nyissunk be. Odabent egy minotaurusz él, aki bennünk saját vacsoráját látja. Fussunk előle, és kellő távolságban lőjük tűzlabdákkal! Ha lenulláztuk, vegyük fel a gyémántot, és hagyjuk ott a labirintust.

25. Palace of Azoria

Nehéz eset. Az aljas kancellár elveszi a gyémántot, és ránk küldi az őrséget. Tüzeljük le őket, majd akár fel is támaszthatjuk őket (egy lovag 70 mana, egy feltámasztás 50, kész haszon!). Odabent egy darabig nyugodtan sétálgathatunk, állítsunk magunk köré egy seregnyi elfet, majd jobbra indulva szedjünk össze annyi ételt-italt-miegymást, amennyit találunk. A palota középen van két oldalt egy-egy keskeny liget, erőpontokkal. Töltekezzünk és védekezzünk, a fák közé állított driádok és egy nagy csapat elf hasznos lesz, no meg a raise dead, hozzájuthatunk néhány hasznos segítőhöz. Sokáig nem árválkodhatunk ott, mert hamarosan felfedeznek minket, úgyhogy teljes töltéssel és kellően nagy csapattal rohamozzuk meg a palotát. A főkapun hamar átjutunk, vigyázzunk, itt van néhány tűzköpő oszlop, tűzlabdával elpusztíthatjuk ezeket. A belső kapun áttörve Daephust menekítsük be az egyik oldalon található hosszú szoba végébe, biztonságba. Foglaljuk el az ezen az oldalon, felül lévő POP-t, töltés, csapatépítés, majd egy nagy lendülettel toppanjunk a király elé. Közjáték következik, melyben először gyilkosnak néznek, majd váratlanul megjelenik Vex, akiről kiderül, hogy a király lánya, és annak idején a kancellár intrikái miatt apja kitagadta. A kormányzó erre felfedi lapjait: ő is a Káosz csatlósa, és a tőlünk kapott gyémánt segedelmével rettentő sárkányt idéz. Amint vége a mozinak, Vex-et helyezzük biztonságba Daephus mellé, majd neki a sárkánynak. Néhány tűzgolyó és az elfek segítségével (az elfek nyila sárkánypikkely ellen háromszoros sebzést ad!) nyomjuk le a szörnyet, majd végezzünk a többi ellenséggel. Helicus király erős gyógyító, ezért hőseinket állítsuk mellé (és egy jó erős védelmet is), majd vegyük űzőbe a kancellárt. Egy kis fertőzés, és kellően nagy sereg hatásos ellene! Minden jó, ha a vége jó: vegyük magunkhoz a Törvény Gömbjét, és induljunk vissza Karnacba.

Egyelőre itt hagyjuk abba, a befejezést következő számunkban olvashatjátok! Tippek, trükkök, a varázslatok és teremtmények részletes leírása megtalálható a PC.Games honlapján, a címen! Jó játékot, sok szerencsét!

Kredenc

- folytatjuk -

COMMANDOS 2

Jó pár évvel ezelőtt az FPS-ek és stratégiák tömkelegében egy játékgyöngyszem jelent meg, amely egyedi stílusával beírta magát a számítógépes (azóta konzolos is) játékok történelmébe. Ez volt a Commandos, ami a nevéből adódóan arról szólt, hogy a II. világháborúban működő (tényleg voltak ilyenek) kommandós egységet kellett irányítanunk hatalmas helyszíneken és történelmi eseményeken keresztül. A játék annyira magával ragadó volt (és nehéz is), hogy annak idején szinte egy világ játszott vele. Azután megjelent egy küldetéslemez, de a nagyközönség nem érte be ennyivel, és a második rész után kiáltott. Teltek az évek, és az ember már csak annak is örült volna, ha a kiszivárogtatott információknak (a készülő második részről!) csak a fele igaz lett volna. Most, hogy végre megjelent, az ember hamar alá akar merülni a történelemi eseményekbe, és szinte feleslegesnek érzi a két gyakorlópályát. Pedig egyáltalán nem az, sőt talán kellett volna egy igazi tutorial, ahol minden ember új képességet megtanulhattuk volna. Mert ezekből aztán van bőven, csak győzzük a leesett állunkat mindannyiszor visszavenni, amikor valami újdonságot látunk. A beígért újítások egyáltalán nem voltak túlzások, a játék mind külsőleg, mind belsőleg megváltozott, ráadásul 100%-ig előnyére.
A pályák hatalmasak és gyönyörűek, és mint az első részben, hihetetlenül pontosan kivitelezettek, szinte már hátborzongató, hogy az ember pár órai játék után képes ott érezni magát a helyszíneken, hogy valóban befolyásoljuk az eseményeket. A régi karaktereken kívül további két szereplő (egy nő és egy tolvaj) bővíti csapatunkat, valamint egy kutya. A további újítás a rendszerben a „látom, hogy a katonák merre néznek" dolog mellett, a hang „látása". Azaz a képernyőn hullámzás jelzi, hogy az adott cselekedet mekkora zajt csap, így tudhatjuk előre, hogy ha valaki ezen belül van, az biztosan észrevesz minket.
Talán a legjobban hiányolt rész, vagyis hogy az első részben nem lehetett bemenni a házakba (csak elbújni), most szintén megváltozott. Csak az a baj, hogy ez sajnos egy kicsit hátrányára is vált a játszhatóságnak, mert a kis szobákban nem mindig lehet megfelelően irányítani az embereinket. Mindenesetre látszik, hogy a fiúk kitettek magukért, mert a szemet gyönyörködtető külső tér mellett, még egy okosan felépített, és remekül kivitelezett belső területet is bejárhatunk.
Tehát a Commandos 2 teljes mértékben beváltotta a hozzá fűzött reményeket, az apró hibák ellenére is, és ha végigjátszottuk mind a három nehézségi fokozatot, valamint a bónusz küldetéseket is, akkor nincs más dolgunk, csak hogy várjuk a küldetéslemezt. De addig harcra fel!

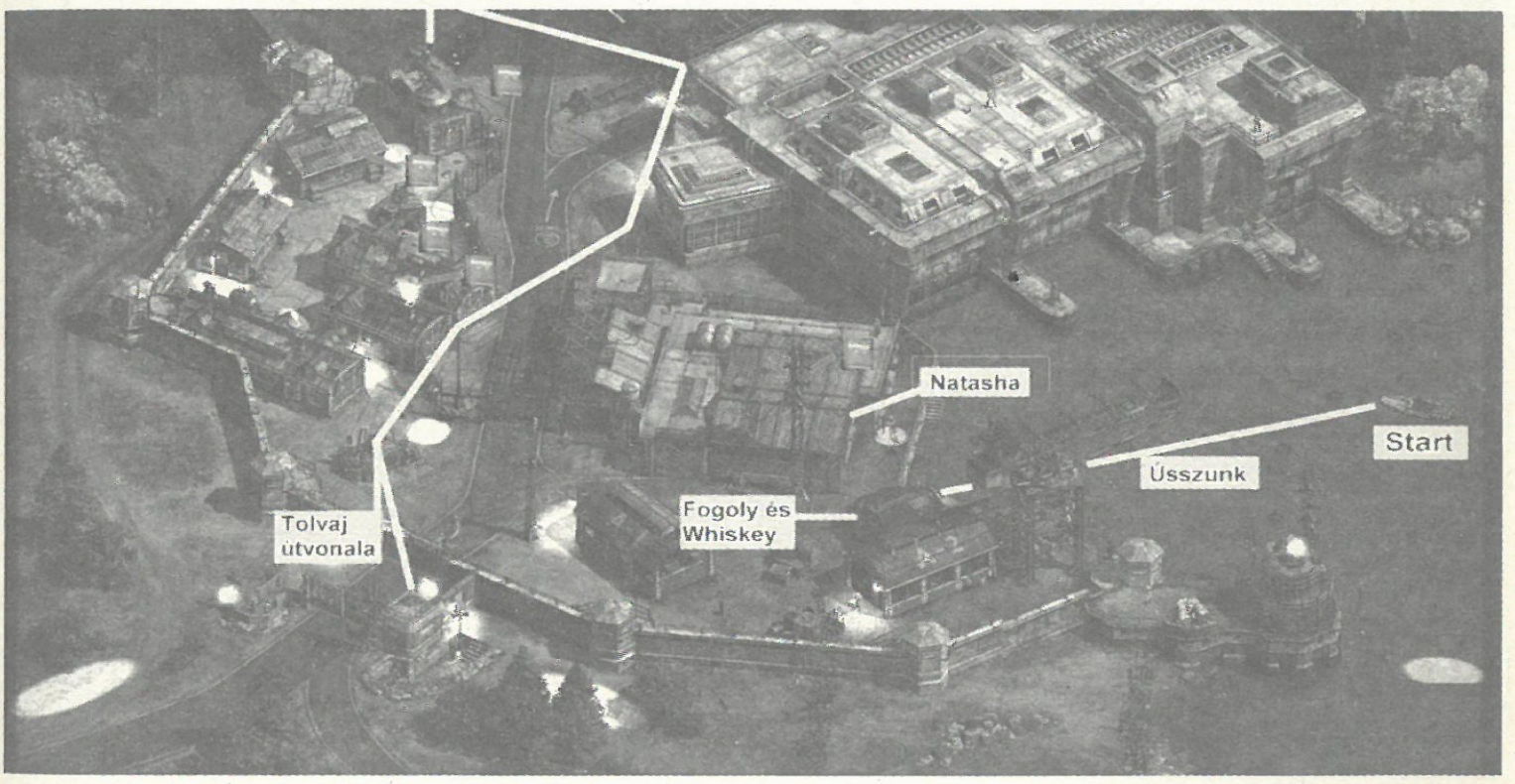
1. Tréning 1
Intézzük el a négy őrt a blokádon innen, ezután a tolvajjal másszunk át a villanyvezetéken keresztül a katona melletti ládához. Nyissuk ki, és vigyük vissza a benne talált tárgyakat a vezetéken keresztül, majd adjuk őket oda Infernonak. A „sorompó" alatt kússzunk át, és vágjuk el a szögesdrótot. Üssük le a két őrt, majd dobjunk egy gránátot a beszélgető katonákhoz. A bódé melletti ládát nézzük meg, és az aknakeresővel fedezzük fel a szögesdrót mentén a taposóaknákat.

2. Tréning 2
Berettel (Tiny) intézzük el a három egyedülálló őrt. A sarkon álló tisztet vagy a rádióval,

vagy egy cigis dobozzal csaljuk oda, és végezzünk vele. Kutassuk át, és vegyük el tőle a kulcscsomót. Az egyik hullától szerezzünk gépfegyvert, és a lépcsőn lévő két katonát azzal intézzük el (vagy pedig Beret késével). Fel a lépcsőn, és a villanyoszlop, valamint a láda mögött fedezékbe búvó katonákat tegyük el láb alól. Kutassuk át a ládát, majd vegyük a kis ház felé az irányt. Először a ház körül lévő katonákat, majd az utcán lévőket hallgattassuk el. Az út melletti ládából szedjük össze a cuccokat. A házban bujkáló két katona kifüstölésére több módot is választhatunk: vagy Berettel gépfegyveresen berontunk (ha nála van a kulcs), vagy pedig füstgránátot dobunk be előbb az ablakon, és úgy intézzük el őket Berettel, míg a harmadik megoldás, hogy kézigránátot dobunk be, csak akkor felrobban a láda is, amiben elég fontos tárgyak vannak. A házban szedjük ki a ládából a cuccokat, és használjuk a rádiót. Az utolsó lámpánál (ott, ahol kezdtünk) az úton keresztül húzzuk ki a bukódrótot, majd helyezzük oda a távirányítású dinamitot. A szövetséges katonákat sorban bújtassuk el a fal mögé, de egy közülük félig kilásson (térdelve) a láda irányába. A két aknát helyezzük el az út közepén kicsit távolabb a csapdánktól. Indítsuk el a támadást (úgy, hogy mi is a fal fedezékében vagyunk), és a megfelelő időben robbantsunk, majd lőjük le a maradék katonát. A tankkal sem lesz problémánk.

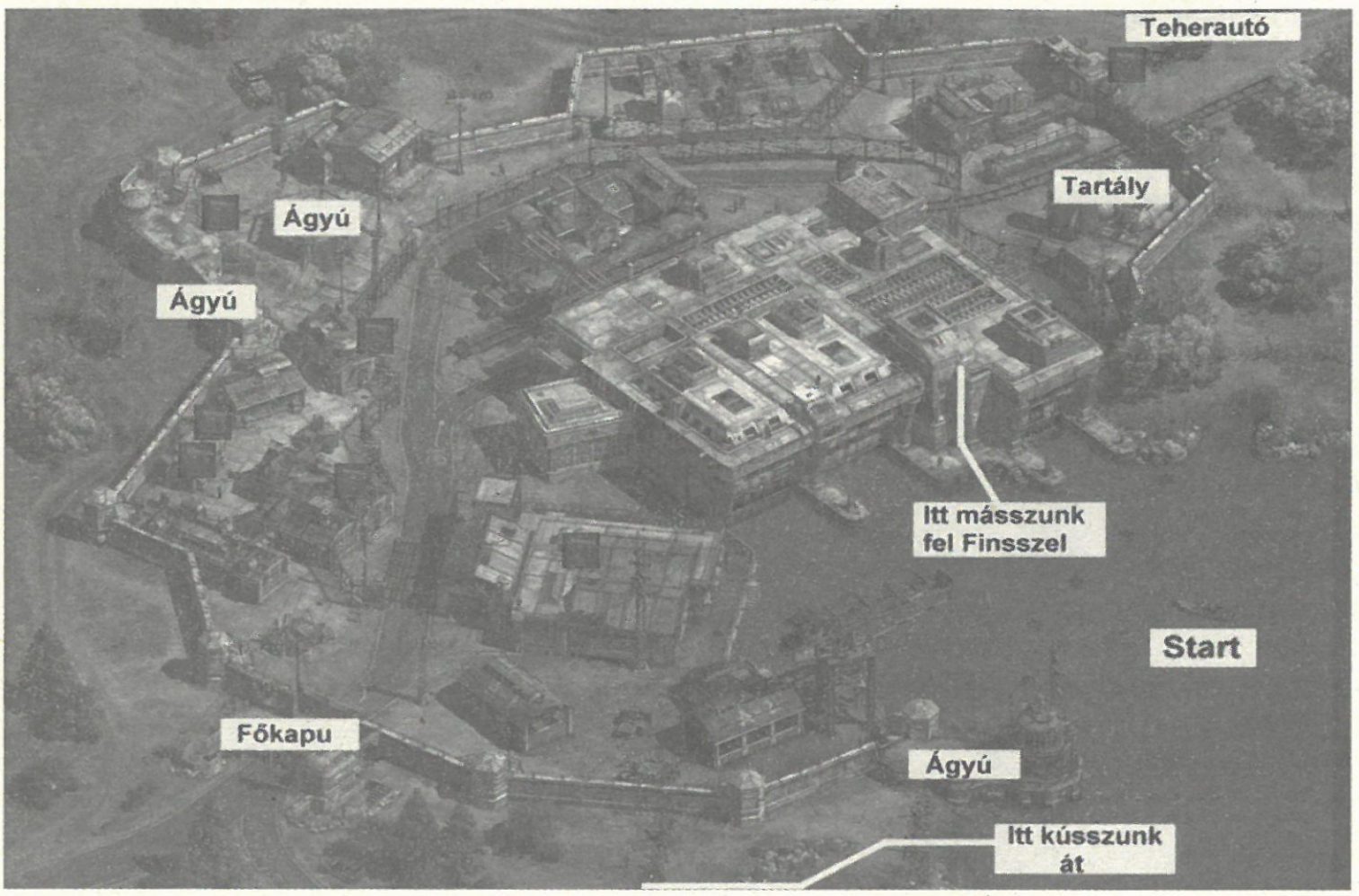
3. Farkasok éjszakája

Vezessük át a motorcsónakot az aknák között, majd állítsuk le az őrök látótávolságán kívül. Ússzunk a sarki lépcsőhöz, és kúszva rögtön menjünk be abba a kis épületbe, ami a lépcső előtt van. Itt megtaláljuk a sérült szövetségest, akivel beszéljünk, majd a Whiskey nevű kutyát tegyük el a hátizsákunkba. Ezután lopózzunk a szomszédos épületbe, ahol a legközelebbi munkástól drótvágót szerezhetünk. A többiekkel ne foglalkozzunk, s induljunk a középen lévő nagy hangárba. Maradjunk hasalva, és figyeljük ki az őrt, lopózzunk el mellette az irodába, ahol Natashaval találkozunk. Az itteni szekrényben találunk egy bónuszfüzetet. Ekkor Natashat irányítva vegyük ki a kutyakaját a sarokban található



ládából. A sarokban lévő kis szobában kapcsoljuk át a szerkezetet, majd elfordítva a képet 180°-kal, a másikat is. Natashaval menjünk ki és a főkapu melletti villanyoszlopnál járőröző katonának a figyelmét tereljük el az oszlopról a szépítkezéssel. A tolvajjal másszunk fel az oszlopra, és a vezetéken másszunk egészen végig. Vágjuk ki a merítést, majd menjünk be a fürdőbe. Kutassuk át a szekrényeket, hogy egy újabb bónuszfüzethez jussunk. Natashaval menjünk a kantinba (a fürdő melletti épület), és a ládában lévő borokba tegyünk altatótablettát (nem látszik rajtuk, de bennük van). A szekrényt átkutatva ismét találunk egy füzetet, további bort, és konzervdobozokat. Miután mindenki elaludt, vegyük magunkhoz az alvó tiszttől (fehérruhás) a kulcsokat. Ezután a következő, a fal melletti épületnél járőröző katona figyelmét tereljük el, és a tolvajjal kússzunk el az épület ajtaja és a fal közti sötét sarokba. Natashaval menjünk az irodába (az itteni kettős épület), ahol kutassunk át minden szekrényt, hogy a két bónuszfüzetet megtaláljuk. Használjuk a telefont, és menjünk ki az épületből, várjuk meg, amíg a generális kijön az irodájából, és a tolvajjal menjünk be (előtte adjuk oda neki a kulcsokat). Kutassuk át a szekrényeket, majd törjük fel a széfet. Jobb sietnünk, mert a generális egy idő után visszatér. A tolvajjal ismét másszunk fel az oszlopra (Natashaval tereljük el az őr figyelmét), és most a főkapu felé másszunk. Másszunk le, és az ajtó előtti őr figyelmét elterelhetjük Whiskeyvel, miközben mi használjuk bent a rádiót. Végül menjünk vissza, és a generális épületével szembeni hosszú épület ablakán másszunk be, majd bújjunk be egy ágy alá.

4. Das Boot, Gyilkosok éjszakája

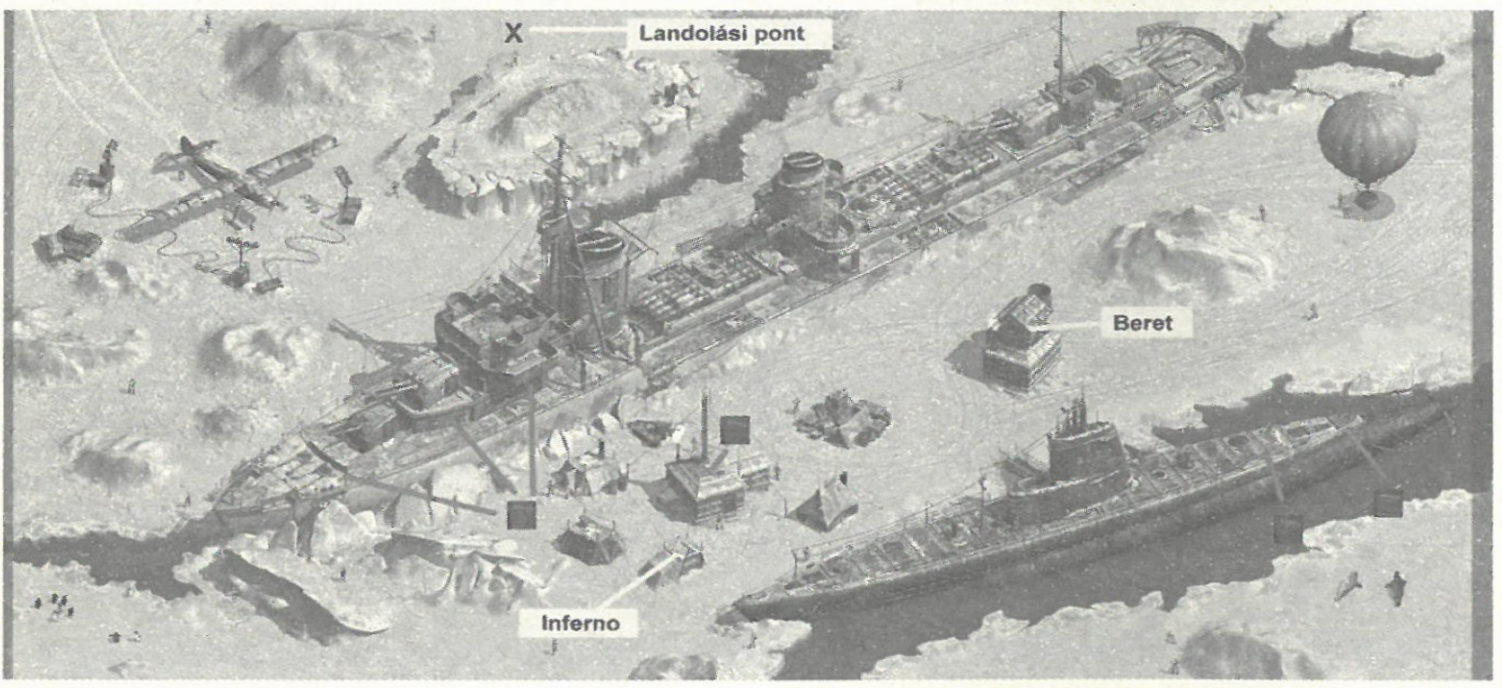


Finsszel vegyük fel a búvárruhát, és merüljünk alá a vízben, majd kössünk el minden aknát. Ússzunk ki a fenti partra, a tőrrel hatástalanítsuk az őrt, és a tengeralattjáró-hangár lépcsőjén felmászva, a másikat is (ügyeljünk a tetőn lévő mesterlövészre). A sarokban dobjuk fel a kampót a korlátra, és a közelebbi őrnek dobjunk egy cigis dobozt, hogy a másik ne vegye észre. Ugyanezzel a módszerrel intézzük el a másikat is. A további két őrt is tegyük el a láb alól hasonló módszerrel (csakis kést használva), és az egyiknél talált kulccsal nyissuk ki a hangárba vezető ajtót, majd menjünk be, és ott várjunk. A kémmel és Infernoval ússzunk a világítótoronyhoz (figyeljünk a fenti őrre), majd a víz alatt ússzuk át azt a helyet, amit belát az őr. A parton középen vágjuk el a drótot, és keressük az aknákat, amiket aztán hatástalanítsunk (csak a szögesdrót mentén vannak aknák). Figyelve a drót túloldalán lévő őrre, hatástalanítsuk a pálya szélénél az aknákat, vágjuk el a drótot és intézzük el a fickót (minden cselekedet között menjünk a sziklák mögé). A kémmel vegyük fel az őr ruháját, és a kocsi mellett álló tisztet közelítsük meg hátulról, két! injekcióval intézzük el, vegyük fel a ruháját, kötözzük meg, majd vigyük be a testet a fák közé. A tolvajjal vegyük a hátizsákba a kutyát, másszunk ki az ablakon, majd adjuk a kutyának a belépési engedélyt. A kémmel fújjuk meg a kutyasípot, és ha Whiskey odaért, akkor vegyük el tőle az engedélyt. Menjünk a főkapunál lévő őrtoronyba (ahol a tolvajjal voltunk az előző pályán), és használjuk a rádiót. Szálljunk a kocsiba és a fal mellett menjünk el egészen a teherautóig. A kapu melletti tisztre ügyelve szálljunk be a teherautóba, és menjünk vissza vele a parthoz, ott pedig szálljunk be Infernoval is. A főkapunál álljunk meg, és várjuk meg, amíg kinyitják. A teherautóval menjünk a tengeralattjáró-hangárhoz (oda, ahol a két fickó beszélget), és szálljunk ki először Infernoval, különben észreveszik, majd mind a kettővel menjünk be a hangárba (úgy álljunk meg az ajtó előtt, hogy takarásban legyünk). A kémmel intézzük el a két legközelebbi őrt, majd a tengeralattjáró melletti cella előtt állót is. Finsszel másszunk le, adjuk oda a kulcsot a kémnek, és nyissuk ki a cellát. Beszéljünk a legénységgel, majd intézzük el a másik épületnél lévő őröket is (a kémmel küldjük el őket onnan, ahol nem látják, és a búvárral dobjuk le őket késsel). Az épületben két bónuszfüzetet találhatunk, miközben mindenkit intézzünk el a kém-búvár párossal. Fent használjuk a cigis dobozt a kis teremből való kicsalogatáshoz. A ládából vegyük magunkhoz az Enigma-kódokat, valamint a kapcsolóval nyissuk ki a hangár ajtaját. Ezután menjünk ugyanezzel a párossal a tengeralattjáróba (a kémmel használjuk az utasítást a katonákon, míg lemászik a búvár), és tisztítsuk meg a katonáktól. A tengeralattjáróban is találunk két bónuszfüzetet. A kapitányt és a legénységet vigyük a tengeralattjáróba. Minden nem szükséges tárgyat vegyünk el a kémtől, és menjünk vele a hangár melletti épületbe, kutassuk át, hogy megtaláljuk a robbanószert. Ezt adjuk oda az egyik emberünknek, majd menjünk a barakk (amiben tolvaj volt) melletti kettős épületbe, a barakk felőli ajtón keresztül (ha a másikon megyünk észrevesz minket a tiszt). Vegyük ki a robbanószert a szekrényből, majd menjünk a folyosóra, csukjuk be az ajtót mögöttünk, és a másikat nyissuk ki. Bújjunk az ajtó mellé, és dobjunk egy doboz cigit a folyosóra, hogy a tiszt észrevegye. Két injekcióval intézzük el, és kötözzük meg. A két sima katona előtti szekrényt kutassuk át (bónuszfüzet), de a feketeruhások előtt ne menjünk át, hanem megkerülve az épületet a másik ajtón menjünk be, és úgy nézzük át a szekrényt. Szálljunk be a kémmel és Infernoval a teherautóba, majd tolassunk a főkapunál lévő ládahalom és az őrtorony közé. A tolvajjal menjünk fel a toronyba, és nyissuk ki a ládát, amiből a robbanószert adjuk oda Infernonak. Szálljunk be a tolvajjal is a kocsiba. Induljunk el a világítótorony felé, tolatva menjünk el a ládák és az épület között. A kémmel vegyük

magunkhoz a robbanószert a daru melletti épületből. Ezután intézzük el a kémmel a két őrtoronynál lévő őrt, és a két munkást is (elég, ha csak a tolvajjal leütjük, és a kémmel pedig megkötözzük őket). A világítótoronynál lévő katonákat is hasonló módszerrel intézzük el, majd helyezzünk egy bombát a légvédelmi ágyúhoz. Kifelé is tolatva tudunk kijutni, és menjünk a torpedóhangár hátsó kijáratához (ahol a torony van). Az épületben először csukjunk be minden ajtót, majd kezdjük az oszlop mögött cigiző katonával. Intézzünk el mindenkit (kihasználva a kém parancsszavait, egy másik emberünkkel üssük le, majd kötözzük meg őket), és helyezzünk el egy újabb bombát a torpedó mellé. Az épületben találunk egy bónuszfüzetet is. Menjünk a teherautóval oda, ahol két légvédelmi ágyú van egymástól nem messze, és tolassunk be az épület és a fal közé. Intézzük el a falon és a környéken lévő őröket, a kémmel és tolvajjal (a falnál ügyeljünk rá, nehogy lentről meglássák), valamint a munkást is. Helyezzünk el egy-egy bombát az ágyúknál. A falban lévő épületben találunk még egy bónuszfüzetet, a többi közül egyet a fürdőben, egyet a hátsó kapu melletti őrtoronyban, valamint kettőt a generális irodájában találunk meg, amihez szükségünk lesz a tolvajra is. Ezután a teherautóval tolassunk be az üzemanyagtartályok mellé, ahol helyezzük el az utolsó bombát. Menjünk be mindenkivel a tengeralattjáróba, Beretet a tetőre irányítva az ejtőernyővel őt is vigyük a tengeralattjáróba. Mielőtt Inferno beszállna, robbantsuk fel az összes bombát.

5. Fehér Halál

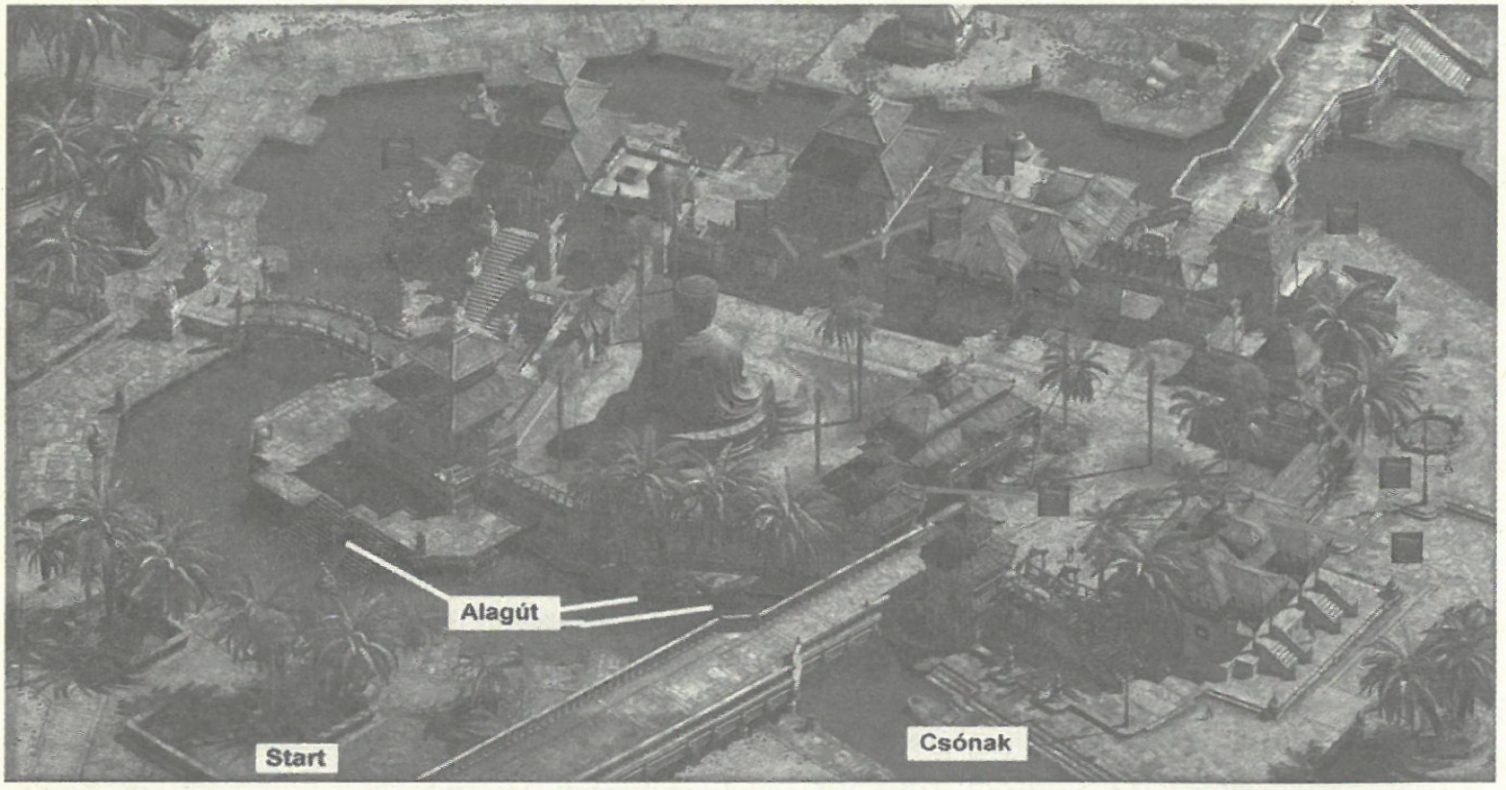
A búvárral tisztítsuk meg a tengeralattjárót a katonáktól. A kést használva először mindig nézzünk át a másik terembe, és csak akkor menjünk be, mikor elég messze van a másik katona, hogy ne hallja meg a zajt. Kutassunk át minden lehetséges szekrényt, a legfontosabbak: védőruha, búvárfelszerelés, rádió (egyik fele), admirális ruha (hullától szerezhetjük meg), két bónuszfüzet. A második létrán menjünk fel a toronyba, és ott is nézzünk szét. A harmadik létránál pedig először csak nézzünk fel, és amikor a katona pont előttünk van, intézzük el. A tengeralattjárón lévő másik két katonát (az egyik fel-le járkál) is tegyük el láb alól, és a testeket dobjuk egyszerűen a vízbe. Ugorjunk a vízbe, és iktassuk ki a rozmároknál lévő két katonát. Ezután intézzük el a tengeralattjáró orránál lévőket a



cigis dobozt használva csalinak, majd hasonló módszerrel a két járőröző katonát a jégdomboknál. Ezután továbbra a cigivel elcsalva egyenként öljük meg a sátrak környékén lévőket. A rádiós épület (nagy antenna a tetején) előtt álló, és a ládák körül járkáló őröket úgy csaljuk el, hogy a jégtörő hajó tornyából a katona ne lássa meg. Nézzünk be a rádiós épület ajtaján, és akkor menjünk be, amikor az őr pont az ajtó előtt áll, nekünk háttal. Itt egy újabb bónuszfüzetet találunk. Menjünk a következő épülethez (ahol egy nagy tartály is van), tisztítsuk meg a környéket (az egyik hullánál kulcs van), valamint a léghajónál lévő két katonát is intézzük el. Menjünk a tengeralattjáró orrához legközelebbi sátorba, ahol megtaláljuk Infernot, akivel fussunk át a hajóhoz legközelebbi sátorba, ahol a ládában fontos cuccok mellett védőruhát találunk (ezek nélkül megfagynak egy idő után). Ezután szabadítsuk ki Beretet is, akivel az épület emeletén kutassuk át a ládát, hogy védőruhát szerezzünk. Szálljunk be mindhárom kommandóssal a léghajóba, és menjünk a hajó túloldalán lévő nagy jégszirt mögé. Csak addig szálljunk le, amíg Beret kiszáll, aztán gyorsan emelkedjünk vissza a levegőbe a többiekkel. A jeladót vagy egy cigit használva (a hóban ássuk el magunkat) kapjuk el a kisebb domb körül járkáló katonákat, majd pedig a repülőgép farkánál lévő két fickót is. A szirten lévőt úgy csaljuk el, hogy a vízparton álló trió ne lássa meg. Ezután a hókupacok között lévő őröket iktassuk ki, majd a trió tagjait egyenként csaljuk el cigivel. Hasonló módszerrel a többi, a havon és a hajón lévő katonákat is intézzük el. Szálljunk le a léghajóval, és Infernoval vegyük magunkhoz a szirten lévő ládákból a robbanóanyagokat. Ne feledkezzünk meg a hajó tornyában lévő két őrről sem. Menjünk be a hajóorrba (a második kémény melletti két ajtó valamelyikén), és a következő teremben, a ládában még találunk robbanószert. Innen vezet út felfelé, lefelé és előre is. Adjuk oda Beret kését a búvárnak (két kés legyen nála), nézzünk le a lefelé vezető járaton, és amikor az őr pont elmegy alattunk jobbra, másszunk le, és a két késsel hang nélkül gyorsan elintézhetjük a két őrt. Az egyiknél megtaláljuk a kulcsokat ahhoz a teremhez (a következő előre), ahol a tolvajt, a kémet, és a legénységet tartják fogva. Szabadítsuk ki őket és a felszerelésért nézzük át a ládát. A búvárral közben menjünk a rádiós épületbe, ahol használjuk a rádiót. Adjuk oda az admirálisruhát a kémnek, akivel a gépteremben tereljük el a katonák figyelmét, miközben Berettel akciózunk. Menjünk fel a létrán, és ott is tisztítsuk meg a terepet (a kapcsolókat használva gőzzel elintézhetjük a katonákat). Helyezzünk egy bombát a motor mellé, valamint egyet-egyet a két kerek szerkezethez (az ágyúkhoz tartoznak). A legénységi szállóban találhatunk két védőruhát, de az egyik kabinban két olyan katona van, akik felismerik a kémet, még ha álruhában van is. Ezért egy üres kabinban helyezzük el Berettel a rádiót, majd bújjunk el vele egy másikban (a kémmel együtt), és amíg azok a rádióval vannak elfoglalva, addig a kémmel fosszuk ki a szekrényt. Ezután szabadítsuk ki a kapitányt a kabinból, és továbbmenve előre szerezzük meg a következő bónuszfüzetet. Induljunk el felfelé, és a híd előtti teremben a kis elrekesztett résznél a falon találunk egy szekrényt, amiben az utolsó bónuszfüzet van (fordítsuk el a kamerát). Fent a hídon a szekrényben megtaláljuk az Enigma három részét. Már csak meg kell keresnünk lent az első ágyúhoz tartozó kerek szerkezetet, ahova szintén tegyünk egy bombát, majd Berettel és a kémmel, valamint az Enigma darabjaival szálljunk fel a repülőre (ne feledjünk odaadni egy védőruhát a tolvajnak), míg a többiekkel (legénység és kapitány is) menjünk a tengeralattjáróba.

6. Célpont: Burma

Berettel intézzük el a rádiót használva a parton lévő őröket. A hídnál lévő őrtől

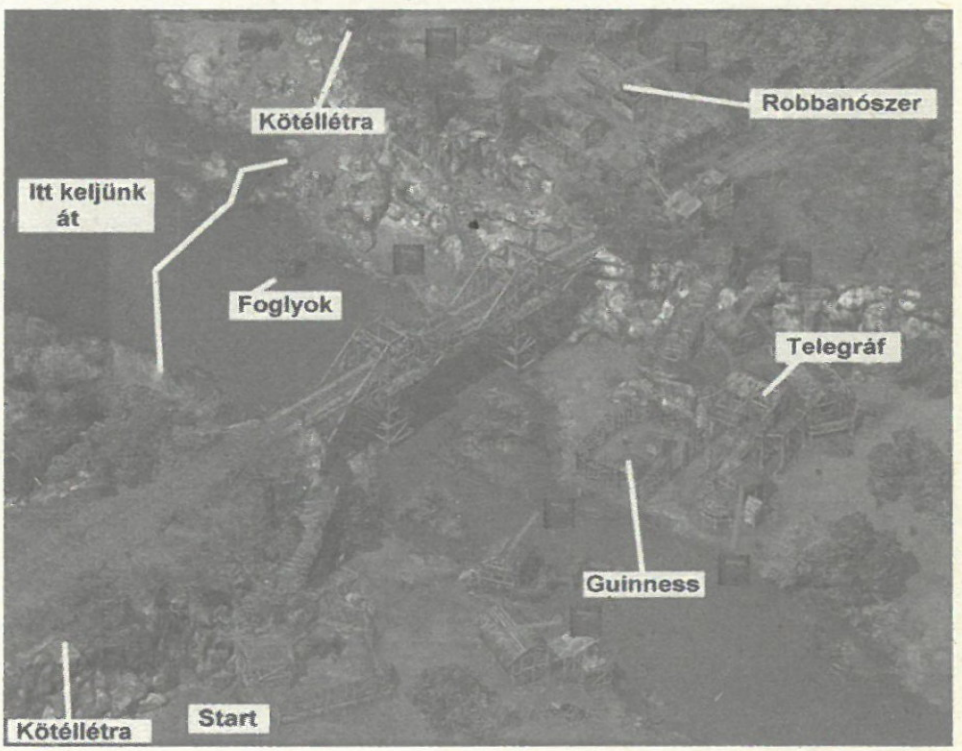


szerezhetünk cigit, amivel aztán a többi őrt teljesen végig a csatorna partjának mentén elcsalogathatjuk, és biztonságosan elintézhetjük. A sarokban mikor az egyik őr elmegy jobbra, és a másik bemegy a derékig érő fal mögé, ezt az időt használjuk ki, hogy elintézzük. A következő őrrel végezve másszunk be a lépcsőnél a vízbe, és a másikon ki, hogy a kis épület körül található őröket egyenként elcsalogatva kiiktassuk. A romnál ússzunk át, és a nagy épület előtt lévő két őrt öljük meg (továbbra is csak Beretet, és a kését használva). Közben a mesterlövésszel lőjük le a kezdési ponttal szemközti épület erkélyén mászkáló katonát, majd a többieket Beret mellé gyűjtve intézzük el a túlparton lévő maradék őröket. Menjünk fel a Szent Vezetőhöz, beszéljünk vele, de még hagyjuk az épületben. Ezután intézzük el a két átjáró melletti őrt, majd másszunk fel a Vezető melletti épület létráján, fel a tetőre. Másszunk le, majd ott a terem közepén lévő lyukon (nehezen látható) át még le egy szinttel. Itt megtaláljuk a Ghurkakat, akikkel ugyanazon az úton, ahol idejöttünk, hagyjuk el az épületet. Vegyük fel a kapcsolatot a fickóval, akit a kis melléképületben találunk meg (nagy épület mellett, aminek a teraszán egy őr áll). Ezután már kinyithatjuk a két lenti ládát, amiben egy csomó gránátot és lőszert találunk. Most pedig menjünk be a nagy épületbe, aminek a teraszán az őr áll, és a második emeleten találunk egy bónuszfüzetet. A sarokban lévő nagy épületben (ahol a Vezető van) kitisztíthatjuk a szobákat ablakon keresztül bedobott gránátokkal, vagy a mesterlövészpuskával. Az épületben egy újabb bónuszfüzetet találunk egy ládába rejtve. Közelítsük meg a Buddha szobor melletti őrtornyot, intézzük el az előtte álló őrt (a mesterlövészről nem is beszélve). A mellette lévő épületben egy másik bónuszfüzetet találunk. Ahhoz, hogy ennek az épületnek az erkélyén álló két mesterlövészt elintézhessük, először ki kell iktatnunk a velük szemben lévő kapunál álló őröket. Ehhez használjuk Beretet és a rádióját. Most már elintézhetjük a két mesterlövészt, és a környéken lévőket. Menjünk be a másik őrtoronyba, tisztítsuk ki, és legalul távozzunk, így a parton lévő őrt is kiiktathatjuk. Menjünk vissza fel, és a sarokban található épületben (az

emeletén egy rádió van) kutassuk át a szekrényt egy újabb bónuszfüzet után. Később majd az emeletre kell vinnünk a Ghurkakat. A következő két bónuszfüzetet a nagy kapu melletti toronyban találjuk meg, míg másik kettőt a könyvtárban, a Buddha szoborral szemben. Intézzük el az előbbi torony körül lévő őröket, majd a falnál találhatót is. A tolvajjal másszunk be az oldalsó ablakon a nagy épületbe (két lépcsősor között egy őr áll előtte), ahol megtaláljuk az utolsó füzetet. Anélkül, hogy bárki észrevenné, vigyük a Vezetőt a csatornában lévő csónakhoz, és a belső udvarról tüntessünk el minden hullát (még az erkélyen lévőket is). A mesterlövésszel menjünk fel a csónakhoz közelebbi torony legfelső emeletére, a többiekkel pedig a legalsó szintre. Kísérjük a Ghurkakat a rádióhoz, valamelyikkel használjuk a rádiót, és a maradék emberünket is vigyük a torony aljába. Amikor a sereg felsorakozott a Buddha szobor előtt (vagy még kicsit előbb), a mesterlövésszel nézzünk ki az ablakon, majd amikor a parancsnok kiszállt a kocsiból, lőjük le a mesterlövésszel. Előtte a többiekkel már beszállhatunk a csónakba, mikor a század átvonult a hídon. Ezután siessünk le a mesterlövésszel is a csónakba.

7. Híd a Kwai-folyó felett

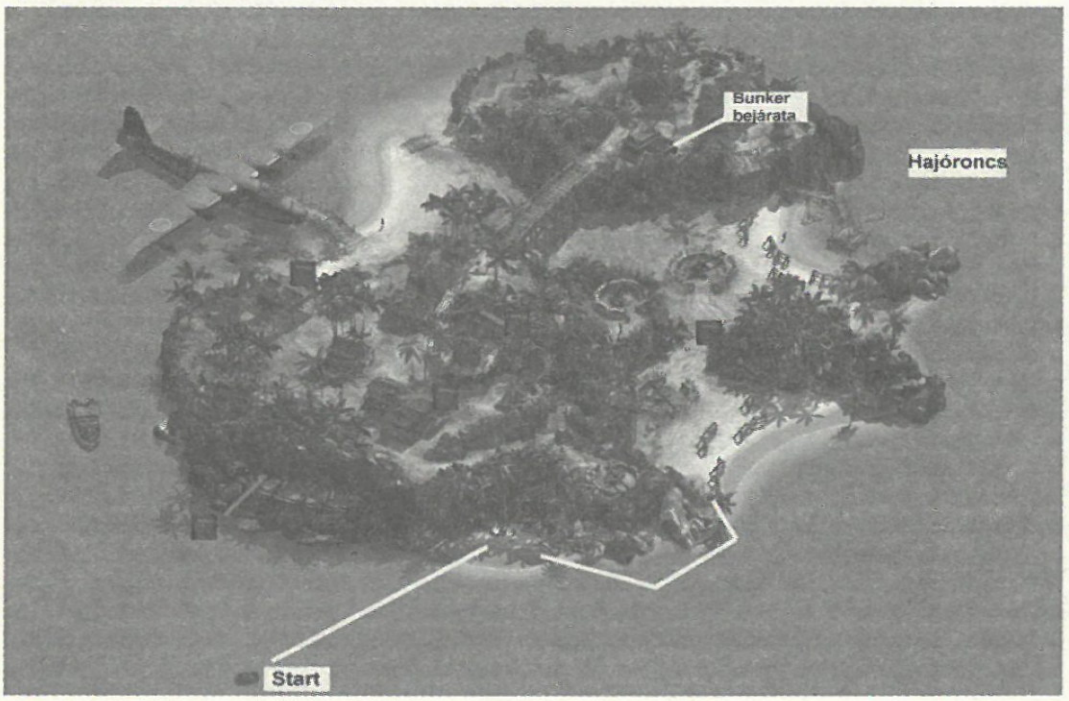
A ketrec körül járkáló katonákat könnyen elkaphatjuk, aztán a testeket rejtsük a kerítés mögé. Az őrtoronyban egymást felváltó őröket pedig cigivel elcsalhatjuk. A többi udvaron lévő őrt is a cigivel csaljuk el, csak ügyeljünk a ketrec melletti lépcsőn lévő katonára. Az egyik épület teraszán lévő őrt szintén ki tudjuk csalni a cigivel. A csónakházba először nézzünk be, majd intézzük el a benti fickókat. Itt a ládát a tolvajjal nyissuk ki, amiben egy bónuszfüzetet, és a kötéllétrát találjuk. A másik ládában pedig megtaláljuk a drótvágót. A kötéllétrát adjuk oda a tolvajnak, míg a drótvágót Beretnek. A másik házban megtaláljuk a következő bónuszfüzetet. A tolvajjal másszunk fel a telefonpóznára (a kötéllétra legyen nála), és másszunk el majdnem a pálya széléig. Az üres sziklafalnál eresszük le a kötéllétrát, így a többiek gond nélkül fel tudnak jönni. A vasútnál lévő őröket Berettel, és cigivel könnyen elintézhetjük, csak a lényeg, hogy a hullákat egészen hátra vigyük, a kötéllétrához. Szedjük fel a kötéllétrát, és habár a tolvajjal használhatnánk az elefántot a folyón való átkeléshez, de teljesen felesleges, mert úgyis észrevesznek. Menjünk le, és a parton lévő katonákat iktassuk ki, majd a mólótól és a csónaktól kicsit feljebb keljünk át a folyón először csak Berettel, az elefánt felé úszva. Tisztítsuk meg a partot a katonáktól, majd jöjjünk át a többiekkel is. A tolvajjal másszunk fel a sziklafalon, de ügyeljünk, nehogy a fenti őr meglásson. Eresszük le a kötéllétrát, hogy Beret fel tudjon jönni. Ha elintéztük az őrt, akkor vágjunk egy rést a kerítésbe, és intézzük el a fogolytáborban lévő őröket. A sziklafalhoz



közelebbi kis épületben találunk egy bónuszfüzetet, míg a nagyban egy másikat, és a robbanószert. Ezután intézzük el a hídon lévő két katonát, és a hordókból vegyük magunkhoz a következő füzetet. Menjünk le a rámpán, és a két épület közötti őröket vonjuk ki a forgalomból. A tolvajjal másszunk be a kis házba a sarokban, üssük le a két fickót, ekkor menjünk be Berettel, és szúrjuk le őket. Itt egy újabb bónuszfüzetet találunk. A következő házban a telegráfosokat gyorsan szúrjuk le egymás után. A ház előtt lévőket a sarok mögül a rádiót használva elintézhetjük. Ezután menjünk le a híd másik oldalán lévő lépcsőn, és a fogolyketrec felé haladva intézzük el az őröket (a hullákat dobjuk a folyóba). A félmeztelen nagydarab fickót úgy intézzük el, hogy amikor elmegy ütni az oszlopot, vágjunk rést e kerítésen, majd amikor visszajön, és háttal áll nekünk, szúrjuk le. Vegyük el a hullától a kulcsokat, és szabadítsuk ki Guinnesst. Menjünk be a lépcső melletti irodába, tisztítsuk meg a katonáktól, majd vigyük be Guinnesst, és mutassuk meg neki a híd modelljét (nehogy az őrök észrevegyék Guinnesst). Nincs más dolgunk, minthogy menjünk vissza a partra a víz fölött lógó ketrechez. Vágjuk el a tartókötelet, és amikor a ketrec beleesik a vízbe, gyorsan merüljünk alá, és nyissuk ki. A robbanószert helyezzük a hídon lévő hordókba, majd vigyük az embereket biztonságba, és a telegráffal üzenjünk a vonatnak.

8. Savo-sziget fegyverei

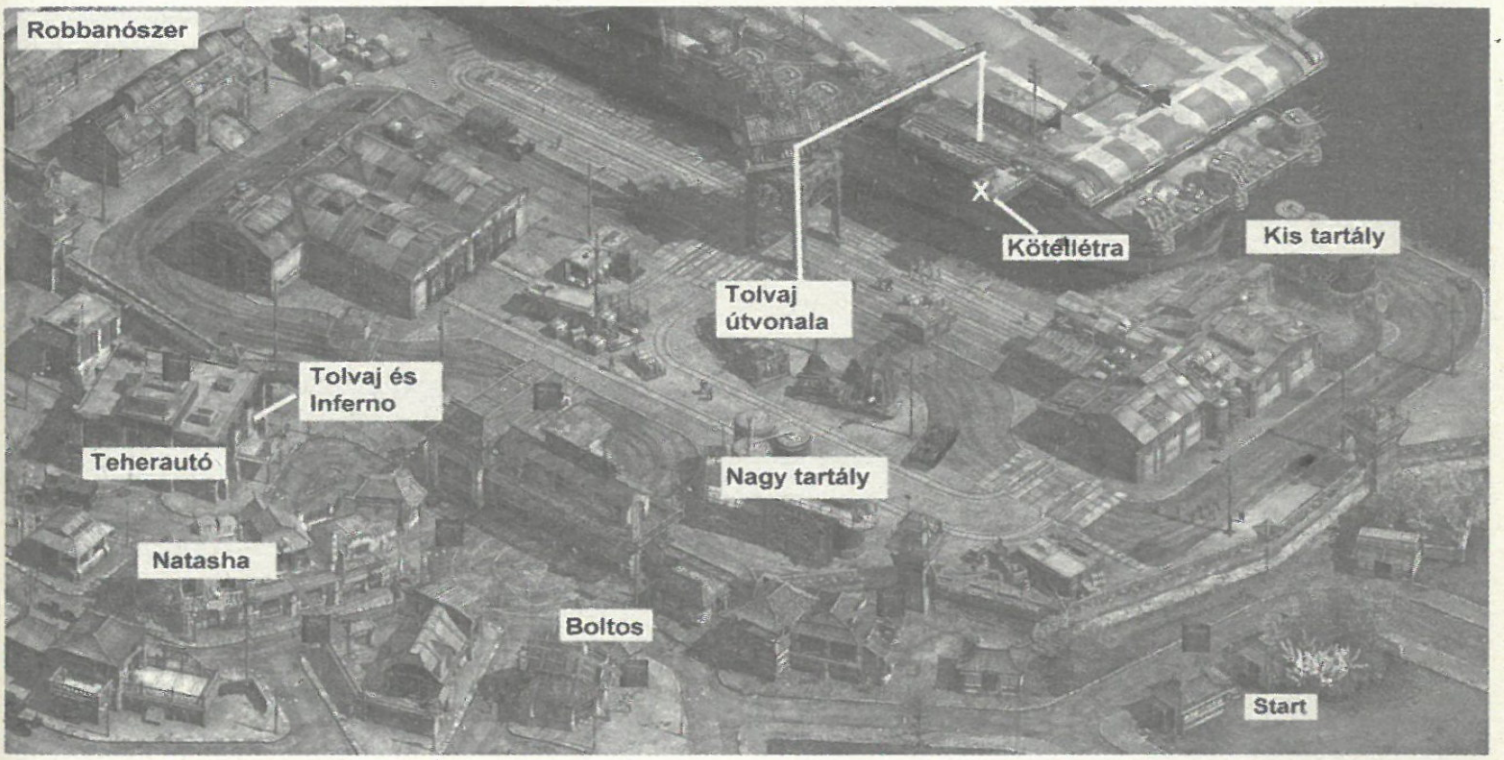
Kössünk ki a hajótöröttnél a parton, beszéljünk vele, majd a búvár kivételével bújjunk el a kunyhójában. A búvárral ússzunk víz alatt! a következő strandig. Kússzunk el a felfelé vezető kis ösvényig, és a parton mászkáló katonát csaljuk el cigivel. A két beszélgetőt is hasonló módszerrel tegyük ártalmatlanná, és a hullákat rejtsük el az ösvényen. Kússzunk fel az ösvényen, és az ágyúnál lévő őrt is cigivel csaljuk el. Iktassuk ki a többieket is (a hullákat tegyük az ajtó mellé), majd a mászkáló fickót is tegyük el láb alól. A négy tengerészt egyenként csaljuk el két doboz cigivel. Ússzunk vissza a többiekhez, akikkel szálljunk be a csónakba, és vigyük őket a másik strandra. Intézzük el a két katonát az átjárónál (a bányák bejárata mellett). Tisztítsuk meg őket, majd a túlsó bunkerból vegyük magunkhoz a robbanószert és a bónuszfüzetet. A bányában felmenve (elforgatva kamerát) találunk egy másik kijáratot, amin keresztül eljuthatunk (egy-két fickót elintézve) a foglyul ejtett pilótához. Mielőtt kiszabadítjuk, a rádiót használva iktassuk ki Berettel az őröket. A hídon álló őrrel nem muszáj törődni, viszont a hídon átkelve a ház melletti két őr gondot jelenthet. Dobjunk egy doboz cigit annak, aki a háztól elfele néz, majd üssük! le a másikkal együtt, és csak azután



szúrjuk le őket. Ezután tisztítsuk meg a házak körüli terepet a katonáktól. Menjünk le a bal oldali bunkerbe, és a folyosón lévő őröket a cigis trükkel intézzük el. Menjünk be az első ajtón, és a lépcsőfordulónál álló katonát könnyen kivonhatjuk a forgalomból. A többieket cigivel csaljuk a lépcsőfordulóba (a tiszteket, ha vannak), majd menjünk le a másik ajtón, és elintézve a parancsnokot, vegyük el tőle a kulcsokat. Ebben a teremben a szekrényeket átkutatva három bónuszfüzetet találhatunk. A másik bunkerba lemenve robbanószert vegyünk közben magunkhoz egy másik emberünkkel. Robbantsuk ki a falat az előző bunker mellékhelyiségében (ahol az arany majom szobor van), és a búvárral nézzünk ki a lyukon. A megfelelő pillanatban menjünk ki, és kúszva a patakpart mentén intézzük el a legközelebbi őrt. A cigis trükköt használva ezután tisztítsuk meg a partot. Menjünk vissza oda minden emberünkkel, ahol a pilótát kiszabadítottuk, és nyissuk ki a másik bunker ajtaját. Haladjunk a folyosókon, amiket közben tisztítsunk meg, és ha elértük a legszélesebb folyosót, nézzünk be az ajtókon. Az egyikben egy csomó fehérruhás figura áll, és egy tiszt. Dobjunk be hozzájuk egy gránátot (ehhez tartsuk a gránát ikont a zárt ajtóra, és várjunk, amíg megváltozik). A szekrényben találunk egy bónuszfüzetet. Az ágyúknál a szekrényekben további két bónuszfüzetet találunk. Helyezzünk el egy bombát a középső ágyú mögé (vagy egyet-egyet az ágyúk közé), aztán menjünk minden emberünkkel (a hajótörött és a pilóta is) a repülőhöz. Menjünk be Berettel, és tisztítsuk meg a repülőt a „betolakodóktól", majd hozzuk el vele az aranyszobrot a repülőre (csak ő bírja el). Robbantsuk fel az ágyúkat, és húzzunk el innen. Ha viszont meg a kipipálatlan dolgokat is, akkor a búvárral le kell merülnünk a keleti partoknál a víz alá, és a hajóroncsban meg kell keresnünk a lángvágót. A sziget közepén lévő faluban három (egy a parthoz legközelebbi, egy a híd bal oldalán, egy pedig a T-alakú) épületben találjuk meg a hiányzó bónuszfüzeteket.

9. Az óriás Haiphongban

Intézzük el a három kisház körül az őröket, és a velünk szemben lévő házikóban

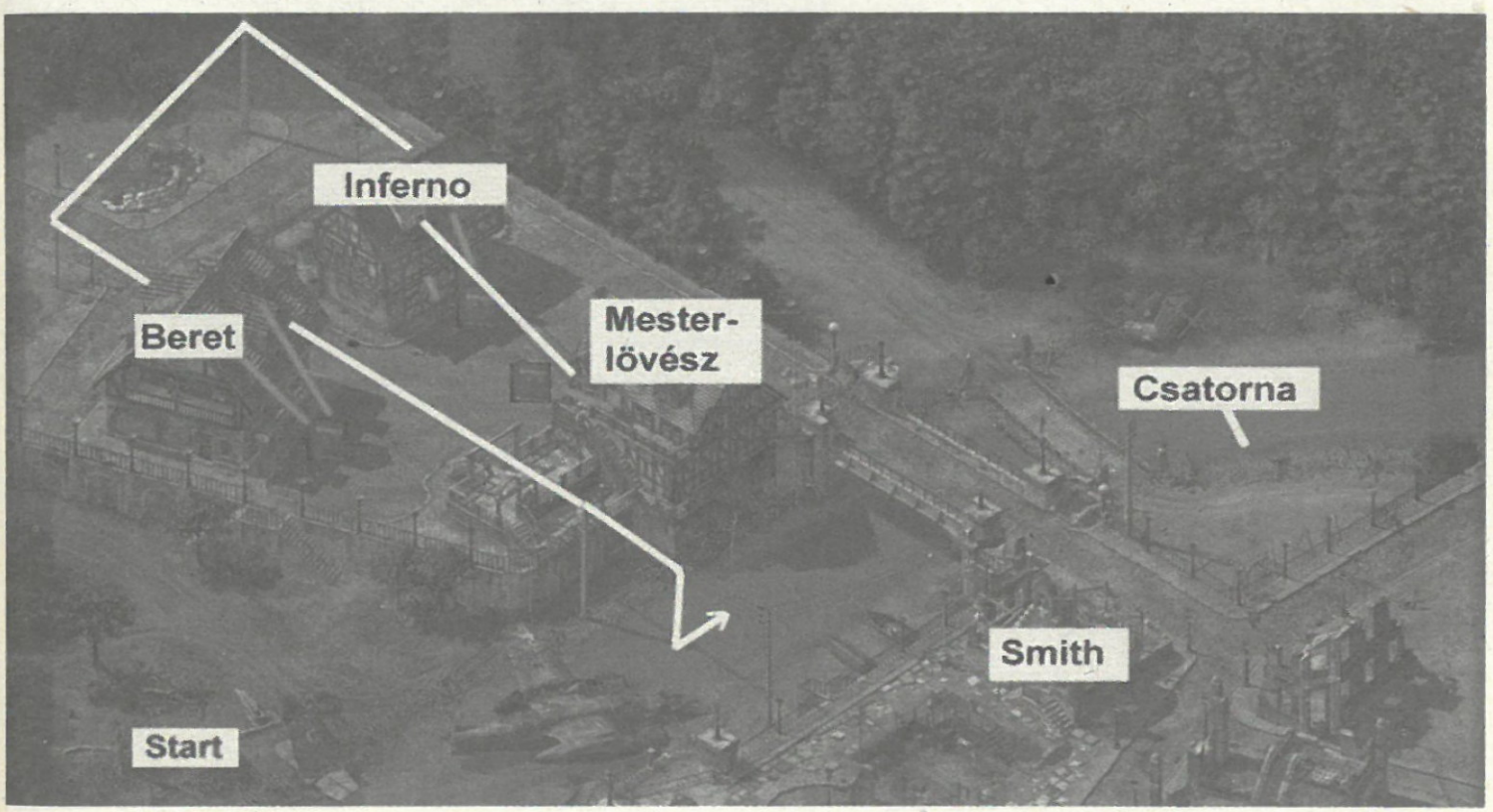


megtaláljuk az első bónuszfüzetet. A cigis trükköt használva csaljuk el a többi őrt is, és az emeletes ház emeletén találjuk meg a második füzetet. Kúszva menjünk be a boltba, és beszéljünk a boltvezetővel. Utána vizsgáljuk meg a háta mögötti polcot egy újabb bónuszfüzetért. A másik szobából csaljuk ki a mászkáló fickót, majd a ládából vegyük magunkhoz az öltözéket és a mesterlövészpuskát. Nézzünk fel a padlásra is, mert egy őr mellett a ládában egy másik bónuszfüzet is van. A pálya szélén haladva (kerüljük el az őrjáratot), és a cigit használva tisztítsuk meg a teraszos épületet. Bent az emeleten a polcon egy újabb bónuszfüzetet találunk. A fehér háznál a külső létrán másszunk fel, menjünk be, majd le Natashahoz. Adjuk oda neki a ruhát, és a mesterlövészpuskát. Használjuk a ruhát, így Natashaval most már el tudjuk terelni az őrök figyelmét. Szálljunk be velük a teherautóba, és menjünk a nagy raktárhoz, ahol a tolvajt és Infernot tartják fogva. Natashaval tereljük el a polcnál lévő fickó figyelmét, míg Berettel a ládák mögül dobjunk csali cigit a sarokban lévő őrnek. Ezután intézzük el a guggoló fickót, majd a többieket is. Szabadítsuk ki a többieket, és kutassuk át a raktárt, hogy két újabb bónuszfüzetet találjunk. Tegyük el a szükséges cuccokat, majd álljunk a zöld ház bejárata elé, és kutassuk át a mellette lévő épülettel együtt, hogy két újabb bónuszfüzetet találjunk. Szálljunk be mindenkivel a teherautóba, és hajtsunk a robbanószereket tartalmazó raktárhoz (a két egyforma épület közül a pályaszélhez közelebbi). Nézzünk be az ablakon, és ott, ahol összegyűlnek a benti fickók, dobjunk be egy gránátot. Vegyük magunkhoz a robbanószert, és fokozatosan csaljuk el cigivel a nagy tartály környékéről a katonákat. A kapu melletti épületben is találhatunk egy bónuszfüzetet. Helyezzünk egy bombát a tartályokhoz, majd hajtsunk a kisebb tartályokhoz. Ide is helyezzünk el egyet, majd menjünk a teherautóval a nagy daruhoz. Natashaval vegyük le a ruhát, hogy tudjuk használni a mesterlövészpuskát, és fedezékből lőjük le az anyahajón lévő egyetlen őrt. A tolvajjal másszunk fel a darura, majd a darun keresztül másszunk át vele az anyahajó fedélzetére. A tengerészek közé dobjunk egy gránátot, és a tolvajjal eresszük le a kötéllétrát ott, ahol az előbbi mesterlövész volt. Másszunk fel mindenkivel a fedélzetre, majd bújjunk el a konténerben.

10. Smith közlegény megmentése

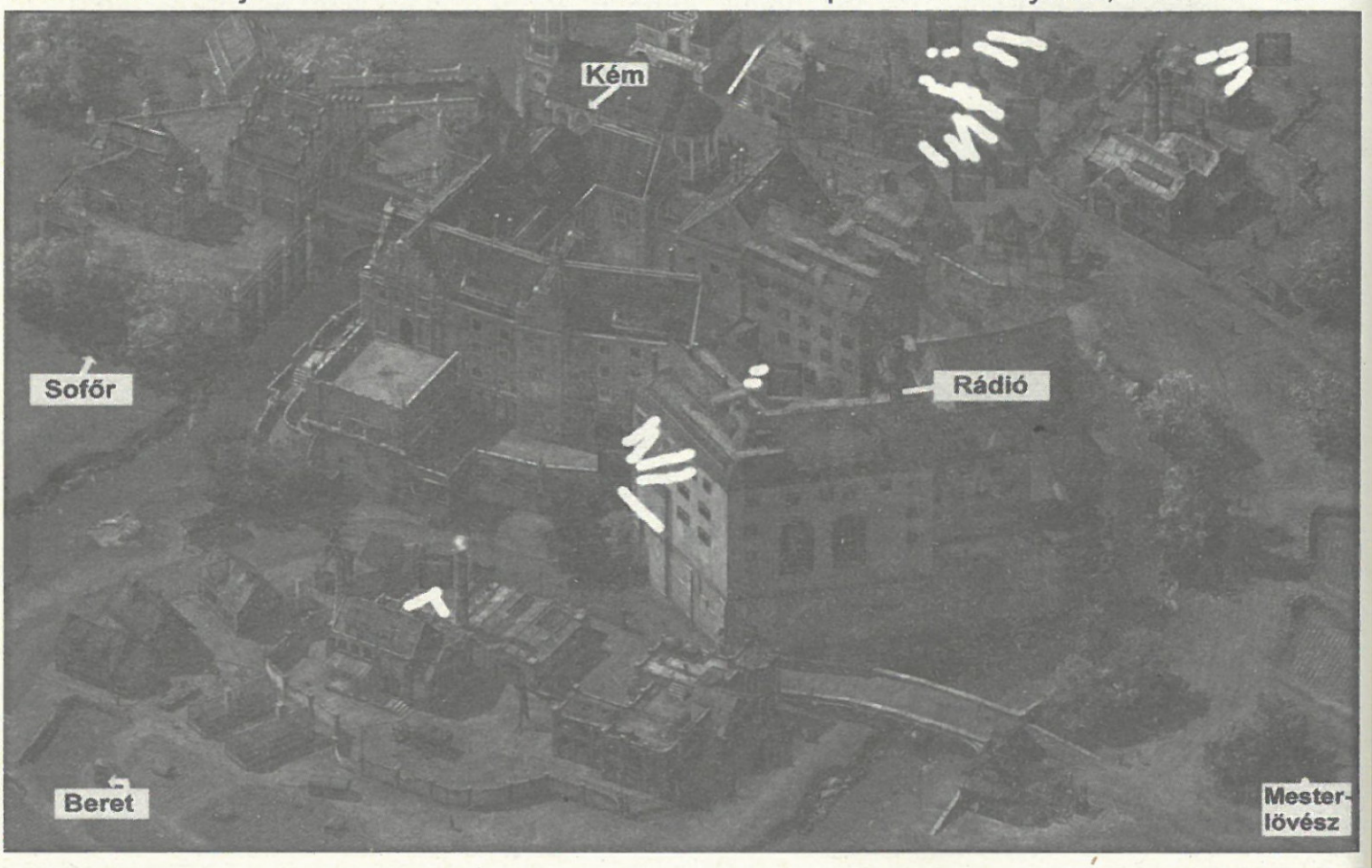
Kússzunk fel a lépcsőn, és mivel a ház ajtói be vannak zárva, másszunk fel az erkélyre, s amikor a tiszt nem figyel arra, üssük le. Először nézzünk be az ajtón, és ha a benti katona előttünk áll, menjünk be és őt is üssük le. Nézzük át a szekrényeket, és a fürdőszobában lévő szekrényben megtaláljuk az első bónuszfüzetet. Bújjunk el a ládában, és várjuk meg, amíg a magához tért őr kirohan az erkélyre. Ekkor menjünk a fürdőszobába, csukjuk be magunk után az ajtót, és ha a másik szobában lévő őr a másik ajtó előtt áll, üssük le, a tiszttel együtt, ha az pont kinéz az ablakon. Az alvó tiszt szobájában a szekrényben egy újabb füzetet találunk, majd másszunk fel a padlásszobába. Az egeret használva elterelőnek, üssük le az őröket, és szabadítsuk ki Beretet. A ládában megtaláljuk a cuccait. A tolvajjal másszunk ki az erkély fölötti ablakon, és újfent üssünk le ugyanúgy az épületben mindenkit, majd Berettel gyorsan másszunk le, és kötözzük meg őket (vagy meg is ölhetjük, de így több kitüntetést kapunk). Kúszva menjünk le a lépcsőn, dobjunk a lépcső mellé (ne elé!) egy cigit, majd gyorsan menjünk vissza. Pár másodperc múlva ismét menjünk le, így már el tudjuk intézni az őrt. A bárszekrényben megtaláljuk a drótvágót. Menjünk vissza a padlásszobába, és másszunk ki a középső ablakon (ami a pálya széle felé néz), majd a vezetéken át jussunk el a szomszédos épületbe. Itt is a leütést, és

megkötözést használva (ez csap a legkisebb zajt) intézzük el a két fenti őrt (ne feledjük a mesterlövészektől begyűjteni a lőszert), majd a sarki kis szobában szabadítsuk ki Infernot. Iktassuk ki a lentieket is, és a cigit használva (az egyik fenti fickónál megtaláljuk az aknakeresőt), a sarki szobából csaljuk ki a tisztet. Fent a kis padlástoronyban két gyors ütéssel egy csapásra elintézhetjük a két lövészt. Másszunk ki az ablakon Berettel, és ismét a vezetéken át jussunk el a szomszédos házig, ahol először csak nézzünk be az ablakon. Ha a bent járkáló őr lent van, akkor másszunk be, intézzük el az ablakban a fickót, majd dobjuk a lépcső előtti falhoz a cigit, hogy a feljövő katona egyből azt lássa meg. A szomszédos szobából a rádiót használva (miközben mi pont az ajtó mellé állunk) tudjuk kicsalni a katonákat, akiket így el tudunk intézni. Szabadítsuk ki a mesterlövészt, és intézzük el a maradék katonákat az épületben. A földszinten újabb bónuszfüzet van. Menjünk le a pincébe, kötözzük meg a rádió előtt a fickót, majd a tolvajjal (akivel közben kinyitottuk a lenti ajtót) menjünk át ebbe az épületbe az ablakon át (itt is nyissuk ki bentről az ajtót), és a pincében nyissuk ki a szélet. Infernoval menjünk a partra, ahol kezdtünk, és vágjuk át a szögesdrótot, majd keressük meg és hatástalanítsuk az aknákat egészen a házból kivezető pinceablakig. Azon keresztül másszunk ki a tolvajjal, és menjünk a folyóba, egy kicsit túl a fahídon bukjunk a víz alá, és a csövön másszunk be. Így eljutottunk Smith közlegényhez, akit gyógyítsunk meg egy elsősegélycsomaggal. A mesterlövésszel nézzünk ki az egyik folyóra néző ablakon (közben adjunk oda neki minden talált lőszert), és szépen tisztítsuk meg a túlpartot. Berettel intézzük el a hídnál lévő fickókat, vágjuk el a drótot, és módszeresen haladva tisztítsuk meg a beszorított szövetségesek körül a környéket. Ne használjunk cigisdobozt, mert úgysem reagálnak rá a katonák! Ha elég csendes a környék (a bezárt ládákban aknavetőt, gránátot találhatunk, ha kinyitjuk a tolvajjal), akkor vigyük Smith közlegényt a rádióhoz, és használjuk vele azt. Ha nem a víz felől mentünk be a házba, ahol Smith van, akkor csak egy sarki repedésen át tudunk bejutni az épületbe a tolvajjal.



11. Colditz kastély

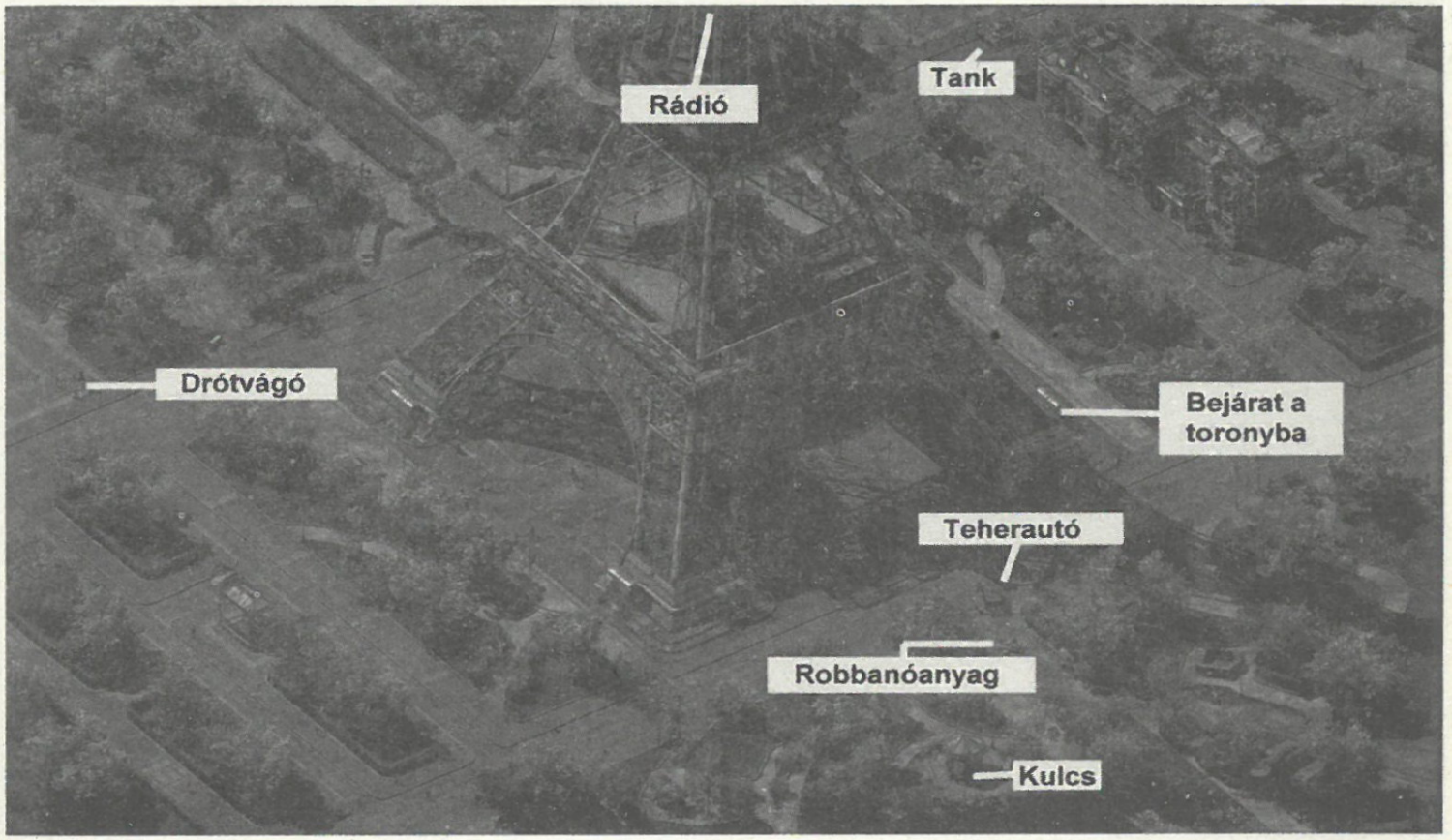
Először Berettel induljunk el, és tisztítsuk meg a környéket egészen a hídig. Az első házban az íróasztalnál beszélgetőket hagyjuk utoljára, és a tisztnek dobjunk egy cigit, ám előtte helyezzük el a jeladót a fürdő utáni szoba sarkába. Bújjunk el a fürdőben, és amikor megindul a cigi felé, kapcsoljuk be a rádiót, majd intézzük el. Az első két bónuszfüzetet a gyárban találjuk meg a földszinten. Ha eljutottunk a hídig, váltsunk át a mesterlövészre, és intézzük el a hídon, valamint az úton lévő katonákat, majd a hídról lőjük le a falon, és a sarki ablakban lévő mesterlövészeket. Vonjuk össze két emberünket, közben kutassunk át minden ládát és szekrényt, hogy találjunk egy gázgránátot. A kémmel szerezzünk egy katonaruhát a korlátnál álló fickótól, és adjuk oda neki a gázgránátot. Ezt vigyük el a sofőrnek, de úgy, hogy a tisztek ne vegyenek észre. A sofőrrel intézzük el a kocsinál lévő két tisztet, majd pedig amikor a feketeruhás tiszt, és két katonája a kápolna és a víz között van, hátulról dobjunk rájuk gázgránátot, így egy csapásra kivonjuk őket a forgalomból, már csak meg kell kötözni őket. Tisztítsuk meg az itteni terepet, miután a kémmel felvettük a feketeruhás tiszt kabátját, már elég könnyű dolgunk lesz. A fogadó minden szintjét nézzünk át jól, mert a földszinten három, az első és második emeleten kettő-kettő bónuszfüzet van. A gyár melletti épületben szintén találunk további hármat, míg a fogadó mögötti kis parasztházban (amiben nincsenek katonák, csak sima lakosok) újabb három található. Menjünk fel Berettel és a kémmel a rámpán a kastélyhoz, intézzük el az



előtéren lévő katonákat (cigit használva), aztán a hídon átmenve menjünk be az udvarra. Vonjuk el a kémmel a tiszt figyelmét, míg a fenti őrt cigivel elcsaljuk. Dobjunk egy gázgránátot a kivégzőosztagnak, és szabadítsuk ki a tolvajt. Menjünk fel Berettel és a kémmel a fenti ajtóhoz, és a konyhával szemközti teremben a sarokban lévő kabátban megtaláljuk a kódok megfejtését. Menjünk vissza az udvarra, onnan ki a másik ajtón, a borospincén át, be a híd lába melletti ajtón. Menjünk fel két emeletet, be a lépcsővel szemközti ajtót, és a marsallt borral csalogassuk el. Itt szintén a sarokban lévő kabátot kutassuk át, hogy megtaláljuk a kódokat. A hálón túl az átjárón továbbmenve a következő épületben megtaláljuk ismét a sarokban lógó kabát zsebében a térképet. Menjünk le egy emeletet, ott ki az ajtón, és be a másik udvarra. A legkisebb épületben találhatunk egy bónuszfüzetet, és a pincében további kettőt. Az épülettel szomszédos részben továbbiakat találhatunk, a harmadik emeleten ötöt. Menjünk minden! emberünkkel a toronyba fel a rádióhoz, és használjuk azt, ha mind a három papír egy embernél van. A 58 fogolynak szerezzünk katonai ruhát, hogy elmenekülhessenek. Minden épületben jól nézzünk szét, még a padlásokon is, hogy megtaláljuk őket. Egy a kastély tetején van egy őrrel. Ha végeztünk, menjünk vissza oda minden emberünkkel, ahol Beret kezdett, és szálljunk be a léghajóba.

12. Párizs lángokban?

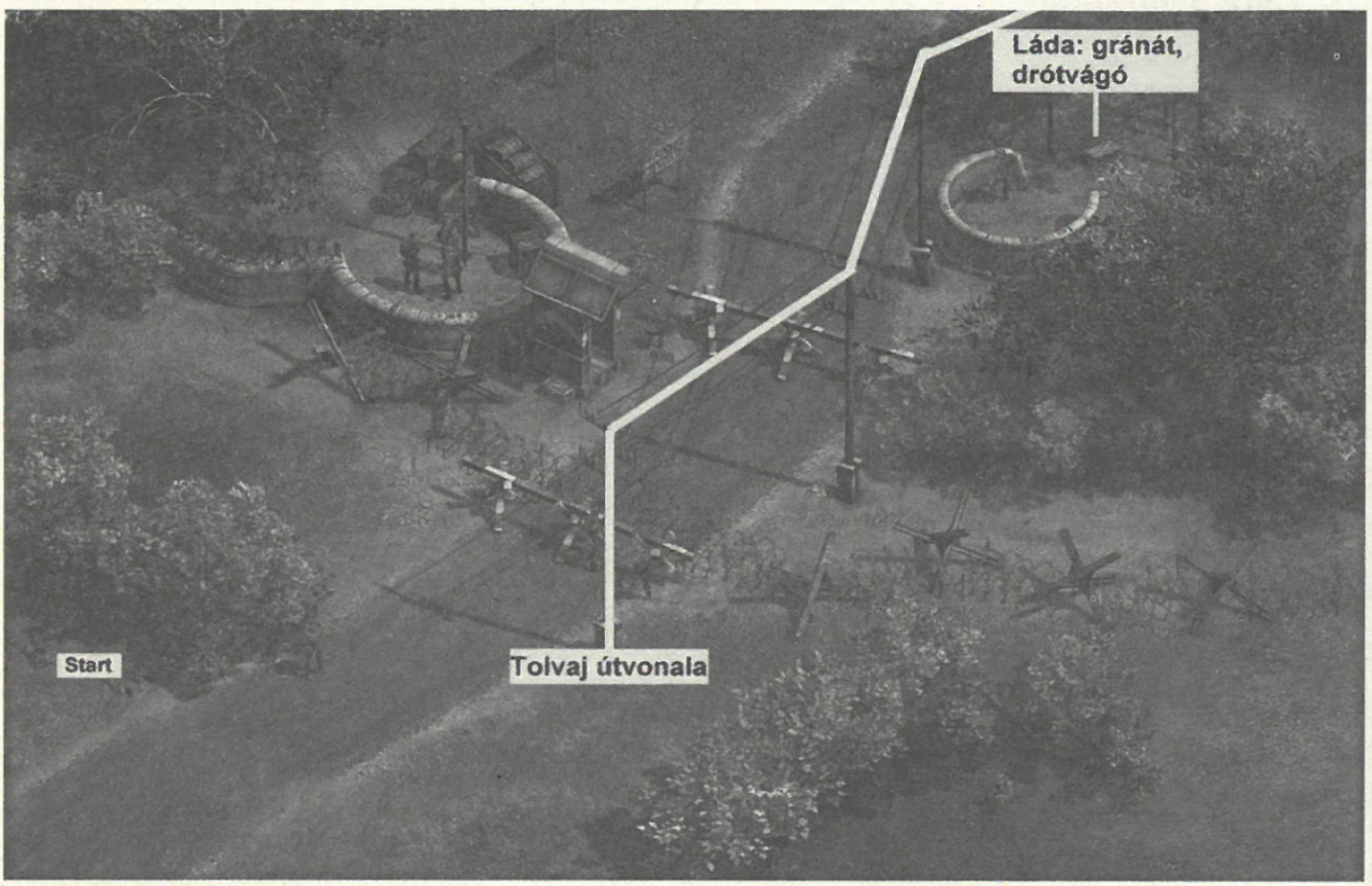
Intézzük el az alagútban a fickókat, és a kémmel vegyük fel a ücsörgő tiszt

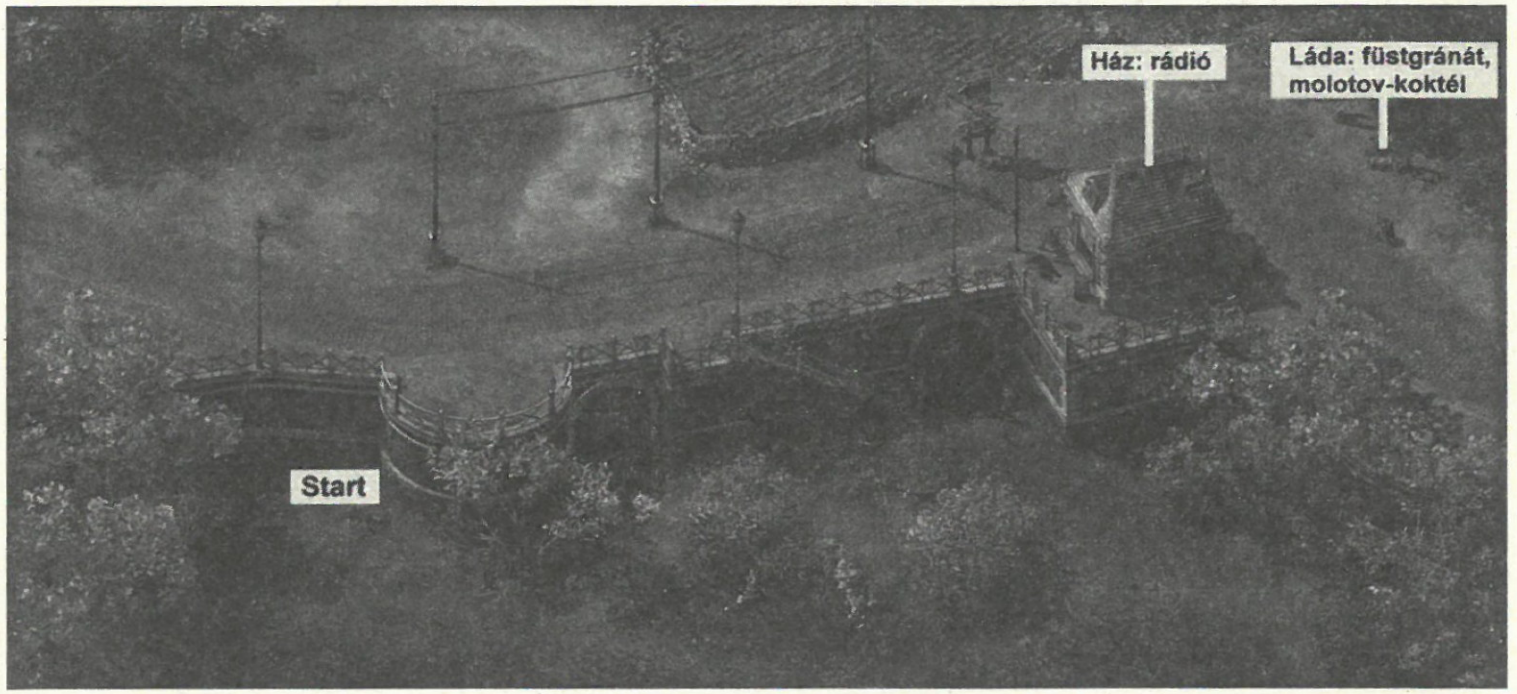


ruháját. Így most már fent el tudjuk vele terelni a katonák figyelmét. A felszínre érve, Berettel ássuk be magunkat a parkban lévő murvába, ahol az admirális járkál. Ha sikerült elintéznünk, akkor adjuk oda a ruháját a kémnek. Módszeresen haladva a Beret-kém párossal a parkot tisztítsuk meg, és a bódénál beszélgető három tiszt közül az egyiknél megtaláljuk a kulcsot, amire a toronyhoz lesz szükségünk. A ládákat nyissuk ki a tolvajjal, és szedjük ki belőle a robbanóanyagokat. Infernoval helyezzünk el egy aknát az úton, hogy a tank belemenjen. A teherautóval menjünk vissza a többiekért. Hajtsunk a házhoz, és a mesterlövésszel lőjük le a tetőn lévő mesterlövészeket. Szerezzük meg a tankot, és ha van kedvünk, akkor azzal tisztítsuk meg a terepet. A lényeg, hogy valahogy szerezzük meg a sarokban lévő drótvágót. Menjünk be a tankhoz közelebbi ajtón, és az első emeleten a generális szobájában (fogassuk el a kamerát, hogy lássuk) a sarokban hatástalanítsuk a szerkezetet (Infernoval). Kutassuk át jól az épületet, hogy megtaláljuk a bónuszfüzeteket. Menjünk át a másik részébe az épületnek, beszéljünk Natashaval, miután nem lesz más dolgunk, mint bemenni a toronyba (az egyik lábában van a felvonó), és feljutni a tetejébe, ahol használjuk a rádiót.

Crowie

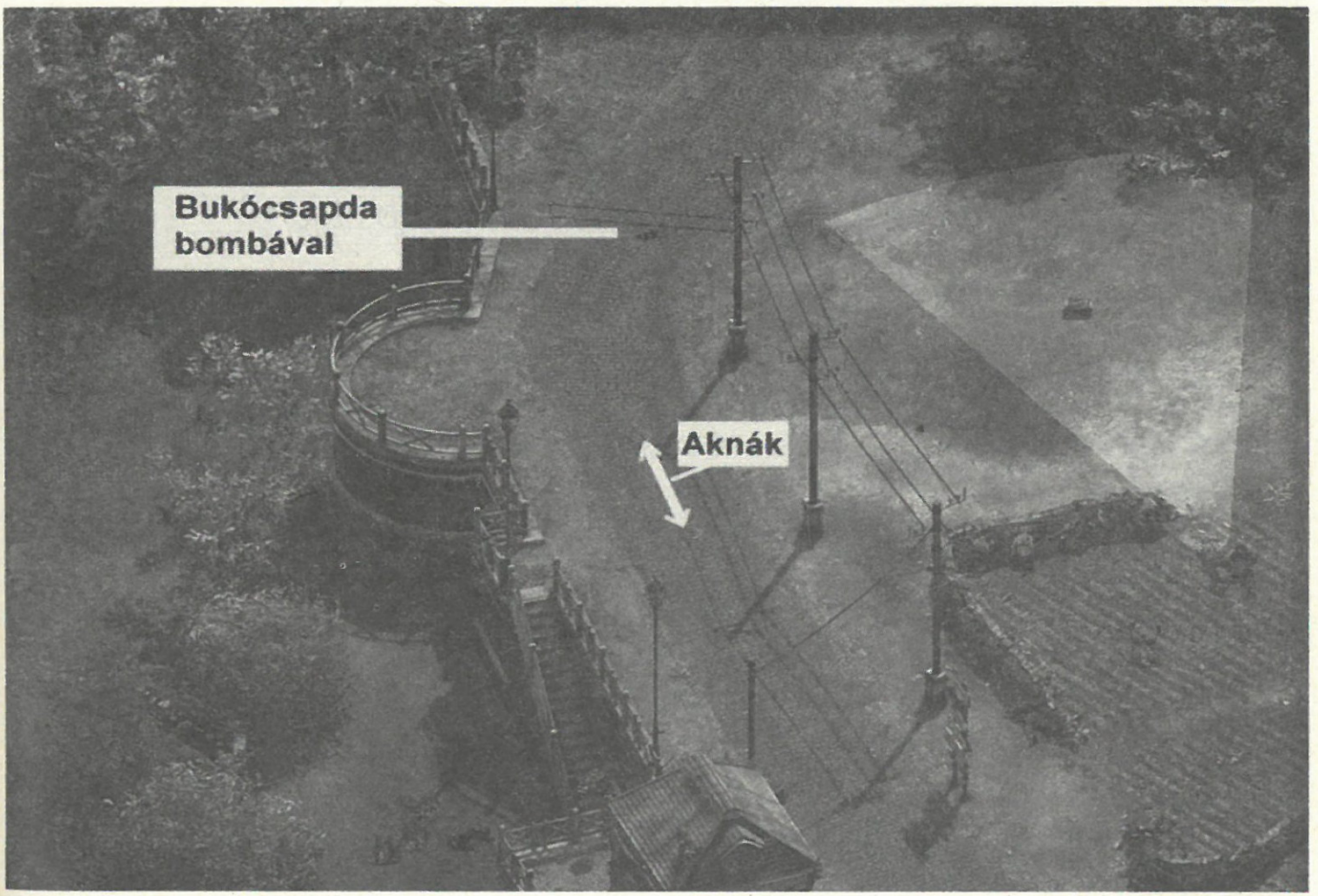
Tutorial level 1





Tutorial level 2a

Tutorial level 2b



Commandos 2: Men of Courage

Cheat Codes
Használjuk a GONZOANDJOHN nevet sajátunkként. Ezután a következő kód billentyűket használhatjuk:

Kód	Hatás
[Shift] + X	Teleport
[Ctrl] + V	Láthatatkanság
[Ctrl] + (-)	Framerate kijelzése
[Ctrl][Shift] + N	Pálya megnyerése
[Ctrl][Shift] + X	Összes ellenfél megölése

Pályakódok:
Stage1 - NORMAL, XHGDR : HARD, PLKUM : VERY HARD, PVTSL

Stage2 - NORMAL, WKUC4 : HARD, JE5SH : VERY HARD, SKDJF

Stage3 - NORMAL, YSM51 : HARD, DFY3B : VERY HARD, 3DYNG

Stage4 - NORMAL, B7D8F : HARD, K9D3H : VERY HARD, 9BG3S

Stage5 - NORMAL, 3GHSL : HARD, NMWQ9 : VERY HARD, KJWJK

Stage6 - NORMAL, AZLM1 : HARD, 16G3L : VERY HARD, E2J7H

Stage7 - NORMAL, JAHSG : HARD, WL3CZ : VERY HARD, ZX78Y

Stage8 - NORMAL, UN63A : HARD, LPQ6T : VERY HARD, TRIB4

Stage9 - NORMAL, VAZ2P : HARD, SRCM8 : VERY HARD, TRD78

Stage10 - NORMAL, 9TT5W : HARD, PAEN8 : VERY HARD, 1LPQD